

ウェルカム



はじめに

システム概要

システム概念

ウェルカム

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

はじめに

[ライセンス契約](#)

[本書の読み方](#)

[新規情報](#)

[ウェルカム](#) > [はじめに](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. [All rights reserved.](#)

Genetec Omnicastライセンス契約

留意：

本製品をご使用になられる前に、このドキュメントを熟読してください。本製品をインストールする・コピーする・または他の方法で使用する個人または団体（「エンドユーザ」あるいは「購入者」）は、本契約の条項に同意したとみなされます。もし同意できない場合は、本製品をインストールまたは他の方法で使用しないでください。

著作権

本製品は著作権と他の知的財産法と条約によって保護されています。Genetec社（以下Genetec）またはその供給元が製品の所有権・著作権・他の知的財産権を所有します。本製品は販売されるのではなく、ライセンスを付与するだけです。

商標

GenetecとOmnicastはGenetec社の登録商標です。

Genetecをと様式化した「G」とOmnicastのロゴはGenetec社の商標です。

このドキュメントで使われた他の商品名はそれぞれの製品の製造業者またはベンダーの商標あるいは登録商標であるかもしれません。

制約事項と制限

Omnicastの使用は次の制約事項と制限の適用を受けます。

1. どんなものであれ、いかなる方法によっても、あらゆるソフトウェアの複製・販売・配布・ライセンスの譲渡または移譲・サブライセンスの付与・改変・修正・逆アセンブル・デコンパイル・リバースエンジニアリングを行うことはできません。違反者は可能な最大限の範囲において起訴され、違反は民事のおよび/またはいは刑事上の罰則で厳しく罰せられます。
2. あなたが所有する、またはリースされた1台のコンピュータ上でソフトウェアを使用することが許されます。たとえ1台以上のマシンを所有またはリースしていたとしても、Genetecの事前の書面による同意なしで、1台以上のマシンでソフトウェアを使用してはなりません。
3. 第三者にソフトウェアを提供するか、あるいは開示してはなりません。
4. 他者にサブライセンス・リースあるいはソフトウェアの他の権利を与えてはなりません。

必須の有効化

製品のセットアップシークエンス中に説明された方法で、ライセンスのコピーを有効にするために必要な情報を提供しなければ、本ライセンス契約下で与えられたライセンス権は、最初に製品をインストールされた日から30日後に制限されます。インターネットまたは電話の使用によって製品を有効にすることができます。使用料の料金所の請求が生じます。コンピュータハードウェアを修正するか、あるいは製品を改変するなら、さらに製品を再開する必要があるかもしれません。本製品には製品の無認可の使用または違反使用を防ぐために技術的な処置は施されています。あなたは私たちがそれらの処置を施すことに同意します。

限定保証

GenetecはエンドユーザへのOmnicast配達日から90日間、Omnicastは付属のユーザマニュアルに従って十分に能力を発揮し、Omnicastが存在するメディアに通常使用下で資料と技量に欠陥がないことを保証します。GENETECはOMNICASTに含まれる機能がエンドユーザの必要条件を満たす、あるいはOMNICASTのオペレーションにエラーがない、または中断されないことを保証しません。この限定保証規定下のGenetecの全債務とエンドユーザの排他的な救済策は、(a) Omnicastの支払代金の返金、または (b) この限定保証に従わないOmnicastの一部の修理または交換のいずれかが、Genetecの唯一の選択です。

すべての他の保証：目的のための品質・条件・概要・市場性あるいは適性（タイトルの暗黙の保証以外）に関して、表示・契約条件（法令、特別、黙示的、他の方法）はここで特別に除外されます。

保護と安全

エンドユーザはその最善の努力を行い、保証するためにすべてのOmnicastを保護する合理的なステップをとることに同意してください。いかなる種類のものであれ、全体あるいは一部の無許可のコピー・公開・開示・配布を行うことはできません。エンドユーザはOmnicastが貴重な機密情報と企業秘密を含んでおり、無許可使用および/またはコピーがGenetecにとって有害であることを認識してください。

期間および解除

解除されるまでこのライセンスは有効です。もしエンドユーザが本契約のいずれかの条項に違反した場合、Genetecは催促することなく本契約を解除できます。解除後はエンドユーザはソフトウェアとそのすべてのコピーを破壊しなくてはなりません。そうすることによって、いつでも本契約を解除することができます。

責任の制限

購入者によって提供された仕様あるいは資料、購入者・従業員・代理人の故意の損害または過失、購入者の構内での異常な作業環境、Genetecの指示に従ったの失敗（口頭または書面にかかわらず）、Genetecの承認がないOmnicastの誤用・改変・修理、Omnicastの総額の支払いがすんでいないなら、事故・乱用・誤用、Omnicastと互換性があるとしてGenetecによって指定されていない製品または機器、あるいは購入者/エンドユーザが適用可能な保証期間内に欠落のない書面でGenetecに通知しなかった場合、Genetecは以上のことから生じるOmnicastのあらゆる欠点に関して一切の責任を負いません。

あらゆる契約の理論・不法行為・厳格責任・他の法律・公正な理論下で、直接か間接かを問わず、必然的か偶発的かを問わず、またはあらゆる製品またはサービスの使用に対する販売・インストール・使用・無資格から生じるあらゆる原因からのあらゆる種類の懲罰的損害賠償に対しても、たとえそうした損害の可能性がGenetecに通知されていた場合でも、Genetecはいかなる場合においても一切の責任を負いません。利益の損失・事業収入の損失・信用の損失・事業中断・他の経済上の損失・あるいは録画データのあらゆる損失を含むがこれに限定されるものではありません。

カタログと他の販売促進用の資料で作成されたそれらを含め、口頭あるいは書面であるかを問わず、Genetecは従業員あるいは代理人の側に立った主張あるいは陳述に従う義務はありません。

著作権受領通知

本製品はMSDEライセンス契約に従いマイクロソフトデータエンジン(MSDE) オブジェクトコードを含みます。エンドユーザは製品から単独でMSDEオブジェクトコードを再配布することを禁じられています。

本製品はオープンSSLツールキット (<http://www.openssl.org>) での使用のために、オープンSSLプロジェクトによって開発されたソフトウェアを含みます。本製品はエリック=ヤング (eay@cryptsoft.com) によって書かれた暗号化ソフトウェアを含みます。本製品はティム=ハドソン (tjh@cryptsoft.com) によって書かれたソフトウェアを含みます。

本製品はPaintlibライセンス契約に従ってPaintlibオブジェクトコードを含みます。Paintlibは著作権 (c)1996-2000 Ulrich von Zadowです。

[ウェルカム](#) > [はじめに](#) > [Genetec Omnicast ライセンス契約](#)

本書の読み方

Introduction

本書はOmnicast総合ソフトウェアパッケージのアプリケーションに対する多目的の手引書です。Omnicastシステム管理者だけでなく、ベーシックユーザ（警備員など）用の資料を含んでいます。それは新しいユーザと経験豊かなユーザと一緒に念頭において用意しています。情報は次の主要なセクションで提示されます。

- はじめに / 新規情報
- システム概要
- システム概念
- アプリケーション参照ガイド
- 付録

新規ユーザや復帰ユーザ・システム管理者・ベーシックユーザであるかにかかわらず、すべての必要な情報は上記5つのセクションのいずれかから見つけることができます。5つのセクションは以下で要約されます。

セクションの要約

新規情報 セクションはOmnicastバージョン4.0への新しい機能と既存機能への変更の要約を含んでいます。以前のバージョンのOmnicastでの経験を持つあらゆるユーザも含め、Omnicastへの新しい機能の追加だけでなく、既存の機能への変更を十分に理解するために、新規情報セクションを一読してください。


システム概要 セクションはOmnicastのクライアントアプリおよびサーバアプリの概要を含んでいます。さらに各アプリケーションにおいて最も一般的なタスクをどのように行うかについての、より詳細なページへのリンクも含んでいます。このセクションはすべてのユーザにとって重要な知識であり、新規ユーザ用のステップごとの手引書として欠くことができません。恐らくシステムの概要の全体をみるために最も良い出発点です。

システム概念 システム概念のセクションは、さまざまな要素がどのように機能するかのより多くの概念的な説明です。アプリケーションのアーキテクチャと相互運用性はこのセクションで詳細に論じられます。Omnicastシステム管理者またはベーシックユーザよりも詳細にさまざまな要素に関して学びたいユーザによって、このセクションは重要な部分です。

アプリケーション参照ガイド ([ライブビューア](#)・[アーカイブプレイヤ](#)・[設定ツール](#)・[サーバ管理](#)・[ツール](#)) は各Omnicastアプリに特有の詳細なドキュメンテーションを提供します。それぞれで、すべてのアプリケーションとそれらのツール用のスクリーンショット・記述・手引きを見つけることができます。それらは各Omnicastアプリのための詳細な情報源で最も包括的です。参照ガイドは常にこのドキュメントですべてのページの最上部にあるメインツールバーから多色のメニュー項目（下記画像を参照）を通してアクセスすることができます。

ウェルカム | **ライブビューア** | **アーカイブプレイヤ** | **設定ツール** | **サーバ管理** | **ツール** | 付録

付録は、[時間帯略語](#)・[Genetecオンライン=テクニカルサポートウェブサイト](#)（このサイトにアクセスするために顧客アカウントが必要）へのリンク・このドキュメントおよびそれらのアプリケーション内で使用された用語の[用語辞典](#)を含んでいます。

 **ヒント** このドキュメントのすべてのページで、最上部にメインツールバーを、最下部に「プレットクラン」を含んでいます。「プレットクラン」は、ドキュメントの構造の階層へ移動するためにクリック可能なハイパーリンクを提供するだけでなく、現在のページがドキュメントの構造のどこに位置するかを示します。

新着情報

IPビデオ監視ソリューションの最新版 **Omnicast 4.0** をご紹介させていただきます。新機能が多すぎるため、3つのカテゴリに分けています：[新しいコンセプト](#)、[拡張機能](#)、[新機能](#)

既にバージョン3.5をご存知でしたら、ここからOmnicast 4.0 に慣れ親しんで下さい。

新しいコンセプト

Omnicast 4.0 では既存の機能を向上させるだけでなく、ビデオ監視の世界に、斬新で革命的なコンセプトをもたらします。Federation とMetadata Engineです。

Federation



Federationでは、複数の独立したOmnicastシステムを単一の統一されたシステムとして利用することが可能になります。Federationに接続したユーザは、異なるOmnicastシステムに接続されたビデオソース(カメラ等)を同じシステムにあるかのように表示することができます。Omnicast 3.5と4.0の両方とも、Federationに組み込むことが可能です。各独立したOmnicastシステムの管理者は、どのカメラをシェアし、どのような特権をFederationユーザに与えるかと言った管理を行えます。詳細は、「ようこそ - システムコンセプト [Federation](#)」をご覧ください。

Metadata Engine



Metadata Engine (ME) では、映像分析やPOSシステムと言ったサードパーティアプリケーションとOmnicastをリンクさせることができます。特別なプラグインを通して、Metadata Engine複雑な情報(メタデータ)をサードパーティアプリケーションから集め、ビデオ/音声と関連付けます。Metadata Engineでは、ユーザは、Live Viewer上でビデオオーバーレイとして表示することができ、Archive Player上で、検索も可能です。「Config Tool [Metadata Engine](#)」と**Genetec Omnicast プラグインヘルプ**を参照して下さい。

拡張機能

拡張されたパフォーマンス

繰り返しますが、Genetecは、ビデオ監視テクノロジーで新しいスタンダードをセットしました。Omnicast 4.0は、1システムで5万台までのカメラをサポートし、1サーバで300台のカメラまでサポートしています。

SQL-Based Directory

Directoryによって管理されているシステム設定カタログは、SQLデータベースに移行されました。それにより、性能、拡張性、さらに複製プロセスを向上させることができます。「Server Admin Directory [一般](#)」を参照して下さい。

アーカイバーによる複数ドライブへの同時アクセス

アーカイバーを複数ドライブへ同時に書き込みするように設定することができます。これにより、各アーカイバーの性能を向上させ、システム全体の性能を向上させることができます。「Server Admin アーカイバー [アーカイブストレージ管理](#)」を参照して下さい。

大規模システムに対応できるユーザインタフェースの向上

何千、何万というカメラに対応できるシステム能力として、ユーザインタフェースが重要ということは疑いのないことです。すべてのクライアントアプリケーションは起動を速くするために、スマートキャッシュを使っています。探しているエンティティをすばやく見つけるために、Omnicast 4.0では、新しい検索エンジンを採用し、[Ctrl+F]を押すことにより、いつでもこの検索エンジン呼び出すことができます。詳しくは、「システムコンセプト [エンティティ検索](#)」を参照して下さい。

拡張された信頼性

Omnicast 3.5では、自動フェールオーバー機能は、DirectoryとArchiverのみを保護しましたが、4.0では、すべての重要なサーバに対して機能するように拡張されました。すなわち、Directory、Archiver、Metadata Engine ([新しいコンセプト](#))、そしてVirtual Matrixを保護できるようになりました。

Directoryは、グローバルもしくはローカル内で設定できるようになりました。グローバルDirectoryは、Omnicastシステムを司りますが

、ローカルDirectoryはサブセットを司ります。典型的な利用方法は、同じLANセグメント内での利用です。複数のLANセグメントにまたがる大規模システムでは、メインDirectoryは、他のローカルDirectoryでバックアップされます。詳しくは、「Config Tool ツールメニュー [Directory Failoverの設定](#)」を参照して下さい。

拡張された帯域の有効利用

IVS (Omnicast 4.0ではGatewayと呼ばれます)は逆方向に対して実行できるように改良されました。すなわち、インターネットからユニキャストストリームを取り込み、LANにマルチキャストを使用できるようにします (3.5ではこの逆のみが可能でした)。分散されたOmnicastシステムでは、この機能により非常に優れた帯域利用を可能とします。詳しくは、「Config Tool [Gateway](#)」を参照して下さい。

拡張されたマルチディスプレイモード:IPビデオウォール

Live Viewerでは、最大2つのモニタしか使えないという制限をなくしました。利用可能なモニタ数は、ハードウェアに依存します (Windowsでは、最大10枚のディスプレイアダプタを利用できます)。同時に表示できるカメラ数は、CPU性能に依存するだけです。詳しくは、「Live Viewer 表示ペイン [マルチディスプレイ設定](#)」を参照して下さい。

新機能

自動アップデート

全てのOmnicast 4.0クライアントアプリケーションは、リモートで自動的にアップデートすることができます。Genetecの**Update Server** (別オプション)を使用することにより、システム管理者はシステム上の全てのユーザを新しいOmnicastにアップデートすることができます。Genetecの自動アップデート機能は、Windowsの自動更新機能と似た機能です。各ワークステーションにインストールされたアップデートクライアントを使用し、ユーザは指定された時間に新しいアップデートが存在するかどうかチェックすることができます。新しいアップデートがある場合、それらを自動的にダウンロードしインストールするか、もしくは、確認しながら行うかを選択することができます。

アラーム管理

Omnicast 3.5アラーム管理にいくつかの新しい機能が追加されました:

- コンテキストアラーム
前もってアラームを定義することなく、ユーザは、どのカメラに対してもアラームを起動することができます。コンテキストアラームテンプレートにより可能になりました。ユーザがコンテキストアラームを起動する際に必要なことは、受信者を指定することだけです。[詳細](#)
- 新しいアラーム承認タイプ
Omnicast 3.5のアラーム承認は、「デフォルト承認 (✓)」と呼ばれるようになりました。4.0では、ユーザは、「他の承認 (✓)」と「カスタム承認 (✓)」を利用できます。より正確なアラーム処理のために新しいイベントタイプがこれらのアクションに関連付けられました。[詳細](#)
- シンプルアラームディスプレイモード
シンプルアラームディスプレイモードでは接続されているアラームディスプレイモニタの数だけアラームを表示したり、モニタ当たり1つのアラームのみ表示したりすることができます。アラームサイクルは利用できません。[詳細](#)

マルチストリームのサポート

同じビデオソース (カメラ)から複数のストリームを流すことができるエンコーダーは、マルチストリーム対応の1台のカメラとして表示することができます。Omnicast 4.0では、1台のカメラで、最大5つのストリームをサポートしています。Live Viewerでは、ビデオストリームを選択することができます。詳細は、「Config Tool カメラ [ビデオ品質](#)」と「Live Viewer 表示ペイン [タイルコンテキストメニュー](#)」の「表示品質」を参照して下さい。

Active Directoryとの統合

Omnicast 4.0では、OmnicastとWindows Active Directoryを統合することにより、ITマネージャが組織内で単一のユーザ管理システムを選択することができます。ユーザやユーザグループはActive Directoryからインポートすることができ、初期のセットアップを簡略化することができます。この機能をオンにすることにより、ユーザは、Omnicastにログオンするために、ユーザ名やパスワードを入力する必要がなくなります。詳細は、「Server Admin Directory [Active Directory](#)」を参照して下さい。

新しいスケジュールオプション

範囲 エンティティ(Omnicast 4.0では一般スケジュールと呼ばれています)は多くのオプションで拡張されました。新しい機能は:

- 毎月の繰返し (毎月の指定された日、もしくは平日)
- 毎年の繰返し (毎年の指定された月の指定された日、もしくは平日)
- 毎月、毎年、もしくは、特別に指定した繰返しの中での複数に日をサポート (年間の休日を1つのスケジュールで定義することができます)

できます)

- 1日の中で複数の時間帯をサポート(3.5では、複数のスケジュール定義が必要)
- 日中と夜間の計算をサポート
固定された時間帯の代わりに、「日中」や「夜間」を指定することができます。
正確な日の出や日没の時間は、カメラの位置、日にちを元に計算されます。

この機能の詳細は、「Config Tool 一般スケジュール [プロパティ](#)」を参照して下さい。

ビデオサーバやIPカメラに付属しているストレージ

Omnicast 4.0では、ビデオサーバやIPカメラに付いているストレージをサポートします。これにより、ストレージのオプションや帯域使用削減に大幅な柔軟性を与えることができます。この機能に関するより詳細な情報は、「Config Tool カメラ - 記録」にある[スケジュールリスト](#)を参照して下さい。




ビデオ保護

重要なビデオは、定期的なアーカイブクリーンアップから保護することが可能になりました。

- 新しいビデオファイル検索ツールが追加されました。
「Archive Player ツールメニュー [ビデオファイル検索](#)」を参照して下さい。
- アラームに関連付けられているビデオは自動低に保護されます。
「Config Tool アラーム [プロパティ](#)」を参照して下さい。
- ブックマークが付いているビデオも保護可能です。
「Archive Player 再生メニュー [ブックマーク追加](#)」を参照して下さい。
- Config Toolで各アーカイバーの保護されたビデオファイルを表示することが可能です。
「Config Tool アーカイバー 統計 [保護されたビデオファイル統計](#)」を参照して下さい。

プラグインの紹介

Omnicast 4.0は、[プラグイン](#)をサポートするビルトイン機能を持っています。これによりOmnicastの柔軟性や拡張性を大幅に向上させることができます。3つのプラグインがあります：

- Virtual Matrixプラグイン 
Virtual Matrix機能を拡張。
- Metadata Engineプラグイン 
Metadata Engine機能の拡張([新しいコンセプト](#)を参照して下さい)
- Live Viewerプラグイン 
Live Viewer機能の拡張

Genetec Omnicast プラグインヘルプを参照して下さい。

エラー通知ログ

オンスクリーンメッセージポップアップが作業の邪魔をすることはなくなりました。メッセージが10秒以内に承認されなかった場合、自動的にメッセージをログに書き込み、後ほどチェックできるようになりました。「Live Viewer システムメニュー [通知](#)」を参照して下さい。

シンプルvsアドバンスモード

すべてのOmnicastクライアントアプリケーションで、シンプルもしくはアドバンスモードを選択できます。シンプルモードでは、よく利用されるコントロールのみ表示され、ユーザインターフェースを簡略化します。それとは反対に、アドバンスモードでは、すべてのコントロールが表示され、熟練したユーザに対して、すべての制御を提供します。[Shift+F10]キーを押すと、それぞれに移行します。

新鮮で新しい外観

古い諺で言われているとおり、「新しいぶどう酒を古い革袋に入れる者はいない」。新しい機能がおおくあるので、Omnicast 4.0で新しいスキンに変更されても不思議はないでしょう。

新しい外観

すべての新しいクライアントアプリケーションは新しい外観を持っています ([Live Viewer](#), [Archive Playe](#), [Config Tool](#)を参照して下さい)。また新しい外観にあわせて、すべてのアイコンも再度デザインされました。新しいエンティティアイコンのリストを見るには、「Config Tool 設定ペイン [設定可能なエンティティ](#)」を参照して下さい。

新しい名称

幾つかのアプリケーションとエンティティは一定性を維持し、明確にするために、名称変更が行われました。

古い名称	新しい名称
オーディオエンコーダー	マイク
オーディオデコーダー	スピーカ
範囲	一般スケジュール
ビデオエンコーダー	カメラ
ビデオデコーダー	アナログモニタ
Virtual Matrixスケジュール	マクロスケジュール
Fail- Over Archiver	Standby Archiver
Fail- Over Directory	Directory Failover Coordinator
Internet Videotransmission Server (IVS)	Gateway
Resource Administration Tool (RAT)	Server Admin
Remote Site Archiver	Auxiliary Archiver

Map Editor

Map Editorとは、マップを非常に簡単に作成するためにOmnicast 4.0で導入された新しいツール (別 オプション)です。Omnicast Directoryに接続し、カメラ、アナログモニタ、入出力ピン等のエンティティを簡単なドラッグドロップ操作でマップに追加することができます。

アプリケーション毎の新機能

Live Viewer 拡張

- Live Viewerは、PCが表示できるモニタ全てに表示することが可能。 [詳細](#)。
- タイルパターンが13から17に増加。 [詳細](#)。
- コンテキストツールバーのカスタマイズ可。表示方法を選択可 (なし、常時、タイルを選択した時のみ)。 [詳細](#)。
- ビデオオーバーレイとしてメタデータを表示。 [詳細](#)。
- カメラで発見された危機的状況を即座に報告するために、Config Toolでアラームを前もって定義しておかなくとも、ユーザは、そのカメラ上でコンテキストアラームを起動することが可能。 [詳細](#)。
- PTZコントロールは、現在の状態を表示する統合されたディスプレイパネルに変更。例えば、ロックがホールドしているのは誰か、コントロールが利用できない理由等。ユーザがPTZをアンロックし忘れた場合、プレセット時間後、自動的にアンロックされます。 [詳細](#)。
- タイル内のPTZコントロール。 [詳細](#)。
- アプリケーションオプションは、増やされ、よりわかりやすいように再構成。多くの追加されたオプションにかかわらず、管理者は、そのコントロールを維持したままです。逆に、管理者は、オプション、レイアウト、さらにアプリケーション終了といったことまで、ユーザから制限することができます。 [詳細](#)。

Archive Player拡張

- 新しいクエリタイプ:Metadata検索。 [詳細](#)。
- 利用可能時に、ビデオオーバーレイとしてメタデータを表示。
- ツールペインと呼ばれる新しいウィンドウペイン。 [詳細](#)。
- 新しい再生コントロールで、ループ再生が可能。 [詳細](#)。
- 時間軸に表示される情報のカスタマイズ可。 [詳細](#)。
- 音声、ビデオデータと共に、ブックマークも.G64ファイルにエクスポート可。レポート目的のために、エクスポート処理は、ログに記載。 [詳細](#)。
- 重要なビデオシーケンスは通常のアrchiveクリーンアップ処理から保護。 [詳細](#)。

- Live Viewerと同様に、キーボードコマンドのサポート。[詳細](#).
- タイルパターンが13から17に増加。[詳細](#).

Config Tool拡張

- [表示選択ペイン](#)では、下記の8つの異なる表示ができるようにデザインされました：
 - [論理構成ビュー](#)
 - [物理構成ビュー](#)
 - [ユーザ管理ビュー](#)
 - [スケジュール管理ビュー](#)
 - [アラーム管理ビュー](#)
 - [Virtual Matrix管理ビュー](#)
 - [アドイン管理ビュー](#)
 - [Federation管理ビュー](#)
- 複数サイトに同じエンティティを表示することが可能
[論理構成](#)ビューで利用できます。(このページの最後にチップがあります)。
- すべてのエンティティに、[ID](#)タブが用意され、エンティティ名、説明、論理ID、論理上の親 (複数の親を持つこともある物理上の親)を表示できます。

システム概要

Omnicastはビデオ監視・送信・アーカイビングソリューションです。次の革新的な機能を含むことによって、セキュリティ市場で一流となります。

- MPEG-4・MPEG-2・MJPEGに基づくビデオ圧縮技術。
- ネットワーク集約アーキテクチャ。
- 無線ビデオ送信。
- あらゆる位置からのマルチサイトアクセス。
- 異なるメーカー製品のシームレスな制御。

Omnicastは1台から何千というカメラまで完全な拡張性があります。ローカルエリアネットワーク (LAN) ・ワイドエリアネットワーク (WAN) ・インターネット上のアプリケーションに適しています。Omnicastの分散アーキテクチャは複数位置から同時のライブモニタリングと、オンサイト/オフサイト両方での同時ストレージを有効にします。

Omnicastは多くのアプリケーションを含むシステムで、次の2つのカテゴリにグループ化されます。

クライアントアプリ

サーバアプリ

[ウェルカム](#) > システム概要

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

Omnicastクライアントアプリ



ライブビューア

ライブビューア (👁️) は警備員が最も頻繁に使用するインターフェースです。同時に32までのライブビデオカメラ (デュアルスクリーン設定で) をライブビューアで表示することができます。ユーザフレンドリ設計がカメラとアラームの管理を容易にします。[さらに学ぶ](#)。

アーカイブプレイヤー

アーカイブプレイヤー (🎞️) は保管されたビデオシーケンスを検索して、再生します。リレーショナルデータベースを使って、アーカイブプレイヤーはユーザがアラームとイベントの検索をわずか数秒に減らすインテリジェントクエリの実行を可能にします。同時に16までのアーカイブシーケンスを見ることができます。[さらに学ぶ](#)。

設定ツール

設定ツール (⚙️) は、ハードウェアの設定からユーザ優先と特権まで、すべてのシステム設定の管理を提供します。さらに管理者が、動体検知・イベントでの自動録画・アラーム管理のような、高度なインテリジェントシステム作用をプログラムするのを助けます。[さらに学ぶ](#)。

サーバ管理

設定ツールがすべての全般システム設定を処理するのに対し、サーバ管理 (🔧) はすべてのOmnicastサーバアプリのマシン依存セッティングを設定するために使われます。このアプリケーションを通して、お客様がそれらのシステムライセンスをアップグレードすることができます。[さらに学ぶ](#)。

ツール

これらはシステム管理がシステムの高度な能力の設定を助けるために使われるツールのコレクションです。それらは探索ツール (🔍) ・マクロエディタ (📝) ・レポートビューア (📊) ・ワッチドック (👤) になります。[さらに学ぶ](#)。

[ウェルカム](#) > [システム概要](#) > [クライアントアプリ](#)

Omnicastサーバアプリ



ディレクトリ

ディレクトリ(🌐)はそのサービスが他のOmnicastサービスとシステム上のアプリケーションのために集約されたカタログを提供するように要求されるメインサーバアプリです。ディレクトリから、アプリケーションは見えて、接続を確立して、集約された設定情報を受け取ります。1つのディレクトリサービスのみ、常に走らせてください。

ディレクトリフェイルオーバー調整 (DFC)

DFC(🔄)はフェイルオーバー設定という環境でディレクトリサービスの連続性を保証するためにすべてのディレクトリサーバにインストールされる特別なサービスです。DFCは2つの主な作用を行います。(1)ディレクトリサービスが待機中、ローカルディレクトリデータベースを最新のレベルに保ちます;(2)[フェイルオーバーリスト](#)に基づいて、そうすることが適当であるとき、ローカルディレクトリサービスを開始/停止します。a

ゲートウェイ

ゲートウェイ(🌐)はそれらが同じLANに位置しているかどうかにかかわらず、所定のシステムですべてのOmnicastアプリの間でスムーズな接続を提供するサービスです。ゲートウェイはすべてのOmnicastアプリのために[ディレクトリ](#)への出入口として機能します。サービスアベイラビリティを増やして、ロードバランシングを提要するために、複数のゲートウェイを大規模なOmnicastシステムにインストールすることができます。

アーカイブ

アーカイブ(📁)は動的な探索と[ユニット](#)のステータスポーリングに関して信頼できるサービスです。このサービスを通して確立されたユニットとすべて通信します。これはさらにすべてのビデオとマルチメディアストリームが保存される場所です。アーカイビングロードを共有する同じシステムに必要とされるのと同数のアーカイブがあります。

補助アーカイブ

補助アーカイブ(📁)補足のアーカイビングサービスです。[アーカイブ](#)と異なり、補助アーカイブは特定の[探索ポート](#)に制約されていません。そのため、それは[フェデレートドエンコード](#)を含め、システム上のあらゆるビデオエンコードからでも自由に任意のビデオストリームを保存することができます。補助アーカイブはビデオユニットと通信するために[アーカイブ](#)に依存します。それらは独力で稼働することができません。

アーカイブの復元

アーカイブの復元(📁)は、アーカイブプレイヤーで検索と再生に利用可能なテープまたはフォルダバックアップを復元するためにしようされるOmnicastサービスです。

バーチャルマトリクス

Omnicastバーチャルマトリクス(🌐)は、ハードウェアマトリクスに関連した制限なしで従来のアナログマトリクスから予期する機能のすべてを提供します。ハードウェアマトリクスがないため、Omnicastシステムは無制限数の入力/出力を提供します。これはOmnicastを本当に拡張性のあるシステムにします。さらにバーチャルマトリクスには位置制限がありません。それは文字通り世界中の複数位置からビデオを管理することができます。

メタデータエンジン


メタデータエンジン(📁)はOmnicastとビデオ分析ソフトウェアや販売時点管理のようなサードパーティアプリとの間のリンクです。特定の[MEプラグイン](#)の使用により、メタデータエンジンはサードパーティアプリとの間でOmnicast情報のライブトランスレーションを行って、ユーザに[アーカイブプレイヤー](#)からこの情報に問い合わせることを可能にします。

フェデレーションサーバ

フェデレーションサーバ(🌐)はOmnicast[フェデレーション](#)のコアにあるサービスです。バーチャルシステムは、一緒に複数の独立したOmnicastシステムを結び付けることによって形成されます。ユーザがローカルシステムで他のリモートOmnicastシステムに属している実体に

アクセスすることを可能にします。フェデレーションサーバによって「公布された」リモート実体はフェデレイテッド実体と呼ばれます。

ワッチドック

ワッチドック () は他のOmnicastサービスにモニタリング機能を提供するために使われるアプリです。もしOmnicastサービスが失敗したなら、ワッチドックはクラッシュの理由と時間を電子メールまたはイベントログでユーザーに通知することに加えて、サービスの再開に対する義務があります。ワッチドックはそのフロントエンドインタフェースを通して設定されます。Omnicastツールで[ワッチドック](#)について読んでください。

[ウェルカム](#) > [システム概要](#) > [サーバアプリ](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

システム概念

このセクションはシステムの重要な概念を説明する記事のコレクションです。ベシックユーザだけでなくそれ以上にシステムを理解することを望む人とOmnicast管理者のための重要な読み物として構成されます。

Omnicastライセンス

ユーザプロフィール

接続ダイアログ

実体検索

ネットワーク接続タイプ

ロジカルID

フェデレーション

予定優先権

アーカイブ管理

イベント処理

アラーム管理

[ウェルカム](#) > [システム概念](#)

Omnicastライセンスキー

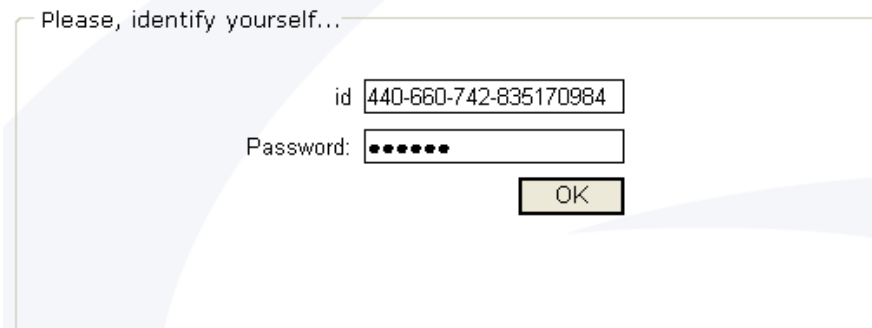
基礎条件

- Omnicastを使うために、[ディレクトリ](#)または[アーカイブ](#)サービスのいずれかを走らせるすべてのコンピュータのために、ライセンスを購入されなくてはなりません。
- Genetecによって発行されたライセンスキーによってライセンスは管理されます。
- ディレクトリおよび/またはアーカイブを走らせるすべてのコンピュータにOmnicastライセンスキーが必要です。両方のOmnicastサービスが同じマシンにインストールされるなら、そのマシンのために1ライセンスのみ必要となります。
- 各ライセンスがそのマシンだけのために有効なライセンスキーを必要とします。ある1台のコンピュータ用に生成されたキーを別のコンピュータで使うことはできません。
- ディレクトリを走らせなければシステムでアーカイブサービスも可能にしないOmnicastシステムで追加ライセンスがコンピュータのために必要としません。

新しいライセンスキーを適用します。

初めてライセンスキーをマシンに適用するためのプロセスはマシンを活性化と呼ばれます。以下に記述された手順は手動起動と呼ばれます。マシンが新しいライセンスがインターネットアクセスを持つよう適用したいなら、サーバ管理 - [システムライセンス](#)の章で説明されるウェブ起動手順に従ってください。

- インターネットアクセスを持つPCを選択する。
- Genetecのウェブサイト:www.genetec.com/english/customer-care/support/license.aspxに接続する。
- リンク「Omnicast 4.0」を選択する。
- 販売代理店から提供されたIDとパスワードを使ってログインする。

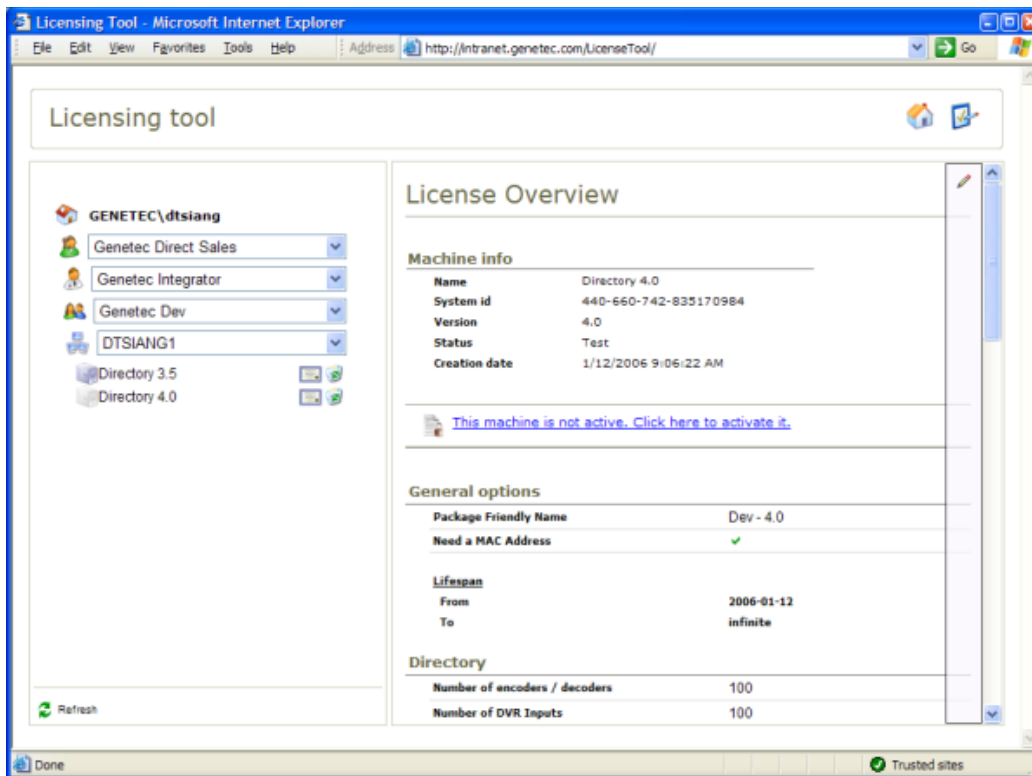


Please, identify yourself...

id

Password:

- 使用許諾ツールページに接続します。
- システムが複数のサーバを含むなら、必要とされるライセンスを選択します。



- リンク「マシン起動」をクリックします。それからバリデーションキーの入力を促されます。
- バリデーションキーはサーバ管理から得られます。
- ライセンスを適用させるマシンに行きます。
- サーバ管理を開き、左側にあるリソースツリーから「システム」を選択します。
- ライセンスタブで、「バリデーションキー」フィールドの横にある「保存」ボタンをクリックします。
- インターネットアクセスが利用可能なマシンに保存されたファイル 'ValidationKey.vk」をコピーします。
- 使用許諾ツールウェブページに戻り、ブラウズボタンを使ってバリデーションキーを適用します。
- [OK] をクリックします。
- その時ライセンスが正常に作成されたと示している確認メッセージを受け取るべきです。
- ライセンスキーファイル (*.lic) をダウンロードするために提供されたリンクをクリックします。
- ライセンスが適用されるべきマシンにそのファイルをコピーします。
- 新たにダウンロードされたライセンスキーを適用するためにサーバ管理に戻ります。
- 「ライセンスキー」フィールドの横にあるブラウズ [...] ボタンをクリックして、新たにダウンロードされたライセンスキーファイル指し示して、[オープン]をクリックします。
- [適用] ボタンをクリックします。
- 新しいライセンスキーによって与えられたアクセス権はそれからリストされるでしょう

ライセンス詳細




サーバ管理のシステム ライセンスタブから、使用許諾詳細を見て、修正することができます。ライセンスオプションは2つのグループ:ディレクトリを適用されるものとアーカイブを適用されるものに分けられます。

ディレクトリオプション

ディレクトリはアクティブ接続のみを計算に入れます。例えば、もしライセンスが最大1つのクライアントをサポートするなら、2台の異なるコンピュータは同時にではなく異なる瞬間でディレクトリに接続することができます。接続リクエストを超えると拒絶され、エラーメッセージがブロードキャストされます。

















	カメラ/アナログモニタ数 - システムで許容されるビデオエンコーダとデコーダの最大数。n ビデオ入力/出力を備えたユニットはn 接続を必要とします。
	スタンバイディレクトリ数 システムで許容される <u>ディレクトリフェイルオーバー調整</u> の最大数。
	アクティブディレクトリ統合 Omnicastのユーザ管理にWindows <u>アクティブディレクトリ</u> の統合を可能にします。
	ゲートウェイ数 システムで許容される <u>ゲートウェイ</u> サービスの最大数。

	メディアゲートウェイ数 メディアゲートウェイ アプリからOmnicastを外部のアプリに露出し得るビデオエンコーダの最大数。
	アーカイブ数 システムで許容される アーカイブ サービスの最大数。
	スタンバイアーカイブ ファイルオーバ メカニズムをサポートするために、 スタンバイアーカイブ に定義されることを可能にします。
	冗長アーカイビング アーカイブによって 冗長アーカイビング を有効にします。サポートするために、スタンバイアーカイブオプションが要求されます。
	バーチャルマトリクス数 システムで許容される バーチャルマトリクス の最大数。
	スタンバイバーチャルマトリクス バーチャルマトリクスが ファイルオーバ メカニズムをサポートすることを可能にします。
	メタデータエンジン数 システムで許容される メタデータエンジン サービスの最大数。
	スタンバイメタデータエンジン メタデータエンジンが ファイルオーバ メカニズムをサポートすることを可能にします。
	アーカイブの復元数 システムで許容される アーカイブの復元 サービスの最大数。
	補助アーカイブ数 システムで許容される 補助アーカイブ サービスの最大数。
	フェデレイテッドディレクトリ数 システムで許容される フェデレイテッドディレクトリ の最大数。
	フェデレイテッドカメラ数 システムで許容される フェデレイテッドカメラ の最大数。
	クライアント=ワークステーション数 システムで許容されるクライアント接続の最大数 (ライブビューア・アーカイブプレイヤー・ウェブライブビューア*・ウェブアーカイブプレイヤー*)。(*) ウェブクライアントがサポートされる場合に限り、 ウェブクライアント が許可されます。
SDK	SDK数 システムで許容されるSDK接続の最大数。
	ポケットPCクライアント数 システムで許容されるポケットPCクライアント (Windows CE) 接続の最大数。
	ウェブクライアント ウェブライブビューアとウェブアーカイブプレイヤーの接続を許可します。各接続でクライアントライセンスが要求されます。 <input type="checkbox"/> クライアント=ワークステーション数 を見てください。
	非圧縮ビデオフィルタ数 システムで許容される 非圧縮ビデオフィルタ の最大数。サードパーティアプリ統合 (例: ObjectVideoのVEW) のためにこのオプションが必要です。
	DVR入力数 システムで許容されるデジタルビデオレコーダ入力の最大数。
	ハードウェアマトリクス数 システムで許容される ハードウェアマトリクス の最大数。このオプションを使うために バーチャルマトリクス が要求されます。
	CCTVキーボード数 許容されるCCTVキーボード接続の最大数。このオプションを使うために バーチャルマトリクス が要求されます。
	アクセスコントロールシステム数 システムで許容される アクセスコントロールシステム の最大数。
	HTMLマップ ライブビューアでHTMLマップの使用を可能にします。
	オーディオ Omnicastでライブオーディオとオーディオ録画を許可します。
	マクロ バーチャルマトリクスで マクロ の作成と実行を可能にします。このオプションを使うために バーチャルマトリクス が要求されます。
	データベースレポート データベースでシステムイベントのログギングを可能にします。この特徴で、ユーザがレポートを生成することができます。ツール レポートビューア を見てください。
	時間帯 実体の時間帯に従う日付と時間の表示を可能にします。異なる時間帯の場所にアーカイブまたはカメラを持つなら、このオプションが必要になります。
	アラーム管理 アラーム管理機能をサポートします。システム概念の アラーム管理 を見てください。
	アラームで再生 アラーム表示で再生の使用を可能にします。アラーム管理オプションと組み合わせて使用しなければなりません。
	アラームで静止画像 アラーム表示で静止画像の使用を可能にします。アラーム管理オプションと組み合わせて使用しなければなりません。
	ローカル録画 それらのローカルハードディスク上にスクリーンで見えるものをユーザが保存することを可能にします。ライブビューア - カメラメニューの ローカル録画 を見てください。
	ブロックカメラ 特権を与えられたユーザが他のユーザからライブ映像をブロックすることができます。ライブビューア - ツールメニューの ブロックカメラ を見てください。
	サポートされる言語 ライセンスによってサポートされたすべての言語を示します。

	サポートされるメタデータエンジン= プラグイン それぞれ異なるタイプのプラグインが異なるライセンスオプションを必要とします。
	サポートされるライブビューア= プラグイン それぞれ異なるタイプのプラグインが異なるライセンスオプションを必要とします。
	サポートされるバーチャルマトリクス= プラグイン それぞれ異なるタイプのプラグインが異なるライセンスオプションを必要とします。

アーカイブオプション

アーカイブオプションはローカルアーカイブに適用されるだけです。システム上の各アーカイブが異なるライセンスオプションを持っているかもしれません。

	アーカイビング 3つの指定可能なオプションがあります。 None システムでアーカイビングが許可されませんでした。アーカイブはライブ映像を見るためにだけ使われます。 On unit only ビデオアーカイブはアーカイブによってではなく、ユニットに直接保存されます。しかしながら、結果としてアーカイブ検索を行うことができるように、アーカイブはブックマークに関連づけられたデータベースを維持します。 Locally and on unit これはフルアーカイビングオプションです。ビデオアーカイブが地域的にアーカイブによって、およびユニット上でローカルに共に保管することができます。
	アーカイブごとのカメラ/ アナログモニタ数 このアーカイブで許容されるビデオエンコーダとデコーダの最大数。n ビデオ入力/出力を備えたユニットは n 接続を必要とします。
	最大記憶容量 ローカルアーカイブ用に許容された最大記憶容量 (TB)。
	最大のアーカイブ保存期間 ローカルアーカイブがアーカイブを保管することができる最大日数。
	アーカイブ上のSSL ユニットとの通信のためにアーカイブがSSL暗号を使うことを可能にします。
	ACTi MPEG-4カメラ アーカイブがMPEG-4 ACTiカメラを制御することを可能にします。
	AXIS MPEG-4カメラ アーカイブがMPEG-4 Axisカメラを制御することを可能にします。
	AXIS MJPEGカメラ アーカイブがMJPEG Axisカメラを制御することを可能にします。
	JPEGカメラ アーカイブが一般的なJPEGカメラを制御することを可能にします。
	Sony MPEG-4カメラ アーカイブがMPEG-4 Sonyカメラを制御することを可能にします。
	Sony MJPEGカメラ アーカイブがMJPEG Sonyカメラを制御することを可能にします。
	Bosch MPEG-4カメラ/ アナログモニタ アーカイブがMPEG-4 VCSビデオエンコーダおよびデコーダを制御することを可能にします。
	Bosch MPEG-2カメラ/ アナログモニタ アーカイブがMPEG-2 VCSビデオエンコーダおよびデコーダを制御することを可能にします。
	Verintカメラ/ アナログモニタ アーカイブがVerintビデオエンコーダおよびデコーダを制御することを可能にします。
	Vivotek MPEG-4カメラ アーカイブがMPEG-4 Vivotekカメラを制御することを可能にします。
	Vivotek MJPEGカメラ アーカイブがMJPEG Vivotekカメラを制御することを可能にします。

ユーザプロフィール



目的

Omnicastフロントエンドアプリのいずれかを走らせるために、すべてのOmnicastユーザにユーザプロフィールを割り当てなくてはなりません。ユーザプロフィールは設定ツールで作成されます。各ユーザプロフィールがユーザ名とパスワードによって識別されます。ユーザプロフィールはユーザの優先性・許可（システムリソースにアクセスする権利）・特権（システム機能を実行する権利）・他の属性を定義します。システムに接続するために、すべてのユーザが自分のユーザ名とパスワードを知る必要があります。ユーザプロフィールの作成と編集に関する詳細については、設定ツール - 設定枠の項目下の[ユーザ](#)の項を参照してください。

ユーザグループ

ユーザのグループによって共有された、許可と特権のような、共通の属性を定義するために、ユーザグループはOmnicastでの便利な方法です。グループのメンバーになることによって、ユーザはグループから自動的にこれらの属性を継承します。グループのメンバーはユーザまたは別のグループであるかもしれませんが、サークュラーメンバーシップは許可されません。ユーザは1つ以上のグループのメンバーであるかもしれません。ユーザグループとして設定することについて、より多くを学ぶために、設定ツール - 設定枠の項目下の[ユーザグループ](#)の項を参照してください。

グループに与えられた許可がそのメンバーのいずれにも拒否されることができません。特権を交付しますが、動作は異なります。各特権交付が「未定義」・「許可」・「拒否」のいずれかの優先権を持っています。「未定義」は最も低い優先権交付で、「拒否」が最も高い優先権交付になります。特権交付が1つの簡単な規則でユーザグループからそのメンバーまで伝えられます：「より高い優先権交付が常により低い優先権交付に取って代わります」。特権継承作用の例を見るために、設定ツール - 設定枠 - ユーザの項目下の[特権](#)の項を参照してください。

標準ユーザグループ

Omnicastディレクトリを初めてインストールするとき、4つの標準ユーザグループがデフォルトで作られます。

管理者

このグループはすべての特権を持っていて、システム内のすべてのリソースにアクセスすることができます。このグループはAdminという名前でシングルメンバーで作られます。管理者ユーザグループと管理者ユーザのいずれも改名・修正・削除することはできません。これはユーザとユーザグループを見る・作成する・編集する・削除するために、特権を与える唯一のグループです。このグループのメンバーはさらに直接ディレクトリ(新たに発見された実体)の下に置かれたリソースにアクセスすることができる唯一のユーザです。

追加のユーザとユーザグループを後で作成して、管理者ユーザグループに加えることができます。唯一の例外は、Adminユーザは管理者グループから除外することができず、同様に他のいかなるグループのメンバーになることもできません。

セキュリティ理由で、インストールの直後に管理者ユーザのパスワードを変えることを勧めます。管理者ユーザを使って、システム管理者はシステムの残りを設定することができます。

パワーユーザ

このグループは管理者グループに与えられたすべての特権がユーザとユーザグループを作成・編集・見るために特権を除外します。このグループは改名することができ、その特権を修正することができます。

ライブビューアユーザ

このグループはライブビューアアプリを実行するための特権とライブビューアの使用と関連したいくつかの基礎特権を持っています。サイトにアクセスする許可はデフォルトで含まれていません。パワーユーザグループとまったく同じように、システム管理者はあらゆるユーザによって作成されたグループとまったく同じようにそれを処置することができます。

アーカイブプレイヤユーザ

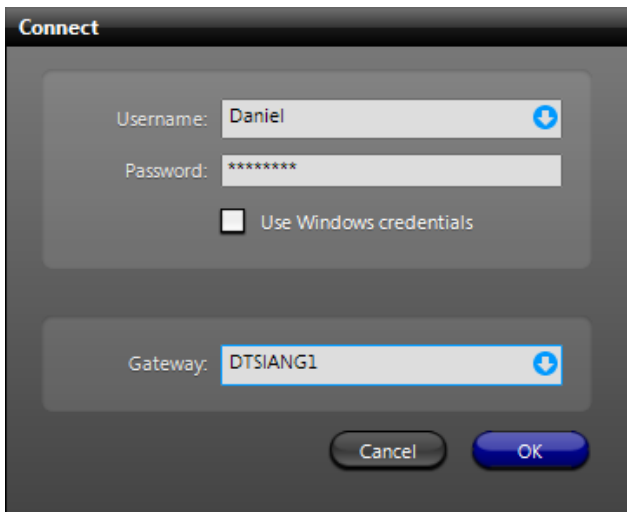
このグループはアーカイブプレイヤを実行するための特権とアーカイブプレイヤの使用と関連したいくつかの基礎特権を持っています。サイトにアクセスする許可はデフォルトで含まれていません。パワーユーザグループとまったく同じように、システム管理者はあらゆるユーザによって作成されたグループとまったく同じようにそれを処置することができます。

[ウェルカム](#) > [システム概要](#) > [ユーザプロフィール](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

接続ダイアログ



接続パラメータ

Omnicastクライアントアプリのいずれかを使うために、ユーザ名とパスワードを入力することによってあなた自身を識別させ ([ユーザプロフィール](#)を参照)、アプリケーションを[ディレクトリ](#)に接続するようゲートウェイを指定してください。これらのパラメータはシステム管理者によってあなたに提供されるでしょう。

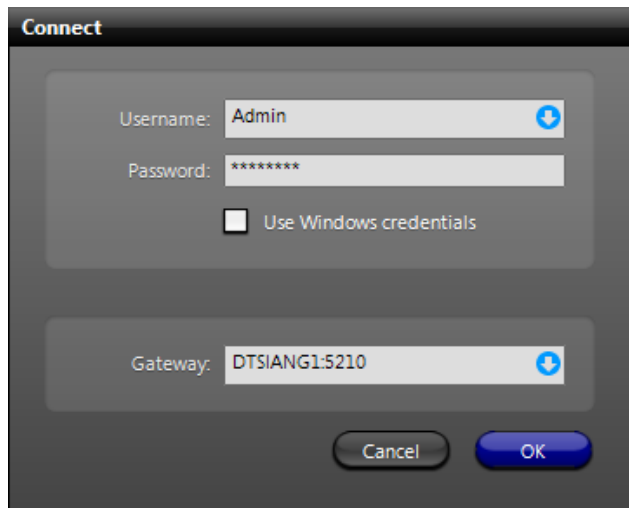
ゲートウェイとは何か？

ゲートウェイの名前は[ゲートウェイ](#)サービスがインストールされるマシンの名前です。このフィールドを空白のままにしておいたら、アプリケーションはデフォルトゲートウェイを通して接続します。デフォルトゲートウェイは、最後に使用したゲートウェイまたは初めてアプリを使っているならローカルマシン上で見つかるものです。



一旦接続されると、ユーザ名と現在のゲートウェイがアプリケーション=コントロールパネルで示されます。接続されるディレクトリの名前は実体ツリーのルートとして示されます。

現在のゲートウェイはあなたが接続ダイアログでタイプしたゲートウェイと異なっているかもしれません。これはロードバランシングとフェイルオーバーを保障するために複数のゲートウェイがインストールされた非常に大規模なシステムでその傾向が強いです。これらの2つのトピックに関する詳細のために、設定ツール - ツールメニューの項目下の[ディレクトリフェイルオーバーの設定](#)を読んでください。



ゲートウェイ名の後に続く番号はゲートウェイによって入ってくるクライアント接続を聞くために使われるTCPコマンドポートです。

デフォルト値は5001です。ゲートウェイが異なったポート番号で設定されるなら、接続ダイアログでそれを指定しなくてはなりません。

TCPコマンドポートは[サーバ管理](#)で設定されます。

アプリケーションがディレクトリへの接続をてこずるなら、次のアニメーションで接続ステータスダイアログを見ましょう。



アプリケーションがゲートウェイフェイルオーバーリストで設定されたすべての接続代案を試みているのをダイアログが表示します。後でアプリケーションを接続しないなら、接続を中止して、ゲートウェイ名とポート番号を確認してください。ゲートウェイまたはディレクトリサービスが利用できないなら、作用は同じでしょう。

Windows資格証明の使用

Windows資格証明を使うことは、Omnicastにログオンするためにユーザ名とパスワードを入力する必要がないことを意味します。アプリケーションはその代わりにWindowsユーザ名とパスワードを使うでしょう。アクティブディレクトリが選択されたシステムで有効である場合に限り、このオプションは機能するでしょう。

The screenshot shows a 'Connect' dialog box with the following fields and options:

- Username: dtsiang
- Password: *****
- Use Windows credentials
- Gateway: DTSIANG1
- Buttons: Cancel, OK



ヒント 全体的に接続ダイアログを省略するために、任意のクライアントアプリでオプションダイアログを開いて (Ctrl + O)、全般オプションを選択して、 デフォルトで現在のWindows資格証明を使用」を選択してください。

次回からこのマシンでOmnicastアプリを立ち上げるとき、ユーザ名とパスワードを入力することなく、すぐに接続されるでしょう。個人が公認のOmnicastユーザとしてWindowsにログオンしている限り、これは同じマシンからOmnicastアプリを動かしている人が誰かを知っています。

実体検索

紹介

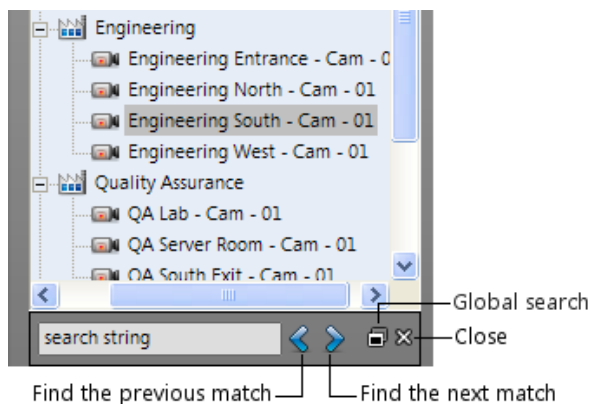
何百という要素を含んでいるマルチレベルのリソースツリーで特定の实体を探することはかなりの難題といえます。[ライブビューア・アーカイブプレイヤー](#)・[設定ツール](#)から検索を行っているかにかかわらず、これは本当のことです。この難題に気付いたので、Omnicastはシステムのどんな实体でも見つけだすために2つの簡単な方法を提供します。3つすべてのメインOmnicastクライアントアプリは同じ検索エンジンを提供します。

ローカル検索

ローカル実体検索はどんな実体ツリーからでも呼び出すことができます。検索が現在の実体ツリーで見つかる实体に限定されているため、それはローカル検索と呼ばれます。ローカル検索が呼び出せることができる指定可能な場所は次のようになります。

ライブビューア	カメラ枠 アナログモニタ枠
アーカイブプレイヤー	履歴ブラウザ アーカイブクエリ アラーム検索 メタデータ検索
設定ツール	視界選択枠 (すべてのビュー)

検索を実行するために、特定の实体ツリーをクリックして検索文脈を指定して、Ctrl + Fを入力してください。次のコントロールが実体ツリーの一番下に現れるでしょう

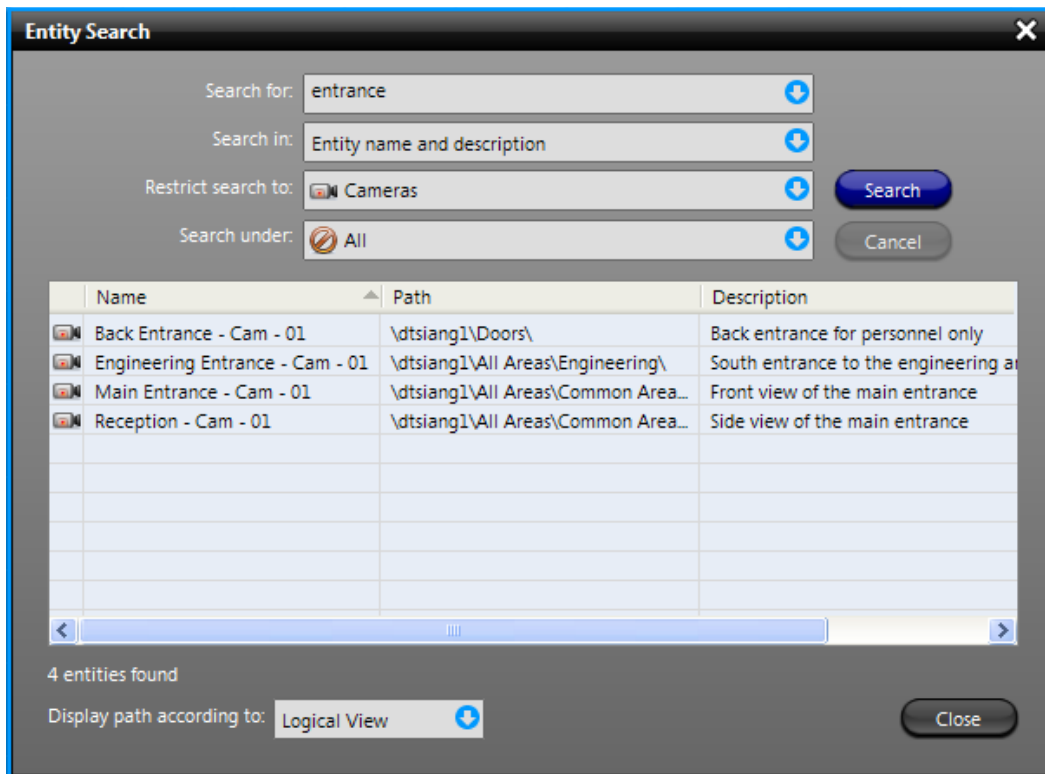


見つけたい特定のテキストを実体名に入力して、2つの発見ボタンの1つをクリックします。検索は大文字小文字の違いを無視します。実体の名前があなたが入力したテキストと一致するなら、ツリーで選択されるでしょう

ディレクトリ全体を検索するか、または実体記述で一致を見つけたいなら、代わりに[グローバル検索](#)を使ってください。実体検索ダイアログを呼び出すためにグローバル検索ボタンをクリックしてください (次を参照)。

グローバル検索

グローバル検索は実体検索ダイアログから行われます (以下参照)。[ローカル検索](#)制御からグローバル検索ボタンをクリックすることによって、またはアプリのビューメニューから検索...コマンドを選択することによって、呼び出すことができます。



検索基準

- Search for** あなたが探しているテキスト。検索は大文字小文字の違いを無視します。
- Search in** ここで実体名のみまたは実体名と記述両方を検索することを望むかどうか明示してください。
- Restrict search to** あなたの検索を特定のタイプの実体または「現在のコンテキスト」に制限することができます。
[ローカル検索](#) から検索ダイアログが呼び出されたなら、「現在のコンテキスト」が現在の実体ツリーに見つかる実体を参照します。
 ビューメニューから検索ダイアログが呼び出されたなら、「現在のコンテキスト」がシステム全体を参照します。
- Search under** このオプションで、[ロジカルビュー](#) の特定の分岐を調べることができます。

検索結果

検索を始めるために検索ボタンをクリックします。指定された基準と一致している実体は結果リストに次第と表示されるでしょう。[ローカル検索](#) から検索ダイアログが呼び出されたなら、結果リストで実体をクリックするとそれを選択したことになり、ダブルクリックするとエンティティ検索ダイアログボックスを閉じます。実体がツリーで見つからないなら、それは灰色で表示されるでしょう。

- Name** 実体名。
- Path** 実体へのパス。
- Description** 実体記述。実体記述は設定ツールで実体の [識別](#) タブから修正することができます。
- Display path according to** ロジカル階層 ([ロジカルビュー](#)) またはフィジカル階層 ([フィジカルビュー](#)) のいずれかに従って、実体のパス (特定のツリーで実体を見つける方法) を表示するためのオプションを備えています。検索後にこのオプションを変更することができます。

ネットワーク接続タイプ

Omnicastは多くのネットワーク接続タイプをサポートします。この柔軟性で、システム管理者はほとんどすべてのネットワーク設定でユーザへのできる限り最高のサービスを提供することができます。

定義

ユニキャスト

ユニキャストはネットワーク上の1台の送信器と1台のレシーバとの間に通信でユニキャスト用のOmnicastの優先プロトコルは、より効率的（オーバーヘッドが少ない）なので、ビデオとオーディオ送信用のUDP（ユーザダイアグラムプロトコル）と、シリアルポート接続用のTCP（伝送制御プロトコル）です。LANがファイアウォールによって保護されるとき、TCP（伝送制御プロトコル）を使用しなければなりません。

帯域幅が非常に低いところ、またはマルチキャストが許可されないとき、接続がダイヤルアップ電話回線または無線LAN上に作られるとき、ユニキャストがお勧めです。

ビデオエンコーダ（カメラ）がシステムネットワーク上でユニキャスト用に設定されるなら、一度に1人のユーザのみ送信を受け取ることができます。もし後で第2のユーザが同じカメラに接続するなら、最初のユーザは自動的に信号を失います。

ブロードキャスト

ブロードキャストはネットワーク上の不特定のレシーバへの送信です。ネットワークを詰まらせる傾向があるため、このタイプの接続はOmnicastによって映像伝送に使われません。

マルチキャスト

マルチキャストはネットワーク上で1台の送信器と複数の特定のレシーバとの間の通信です。ネットワークが認めるときはいつでも、これはOmnicastにとって望ましい接続タイプです。このモードで、複数位置で複数のユーザが、1度だけ帯域幅を使って、同時に同じ情報源から同じ映像伝送を受け取ることができます。[ビデオユニット](#)のほとんどがマルチキャスト送信の能力が備えています。

アーカイブによるマルチキャスト（バージョン2.5から）

アーカイブによるマルチキャストはバージョン3.0からもう存在しない古い接続タイプです。バージョン2.5以前では、正確なマルチキャストが利用できなかったとき（例えば、無線LANで接続されたカメラあるいはモニタのために）使用されました。マルチキャスト効果はアーカイブによってシミュレートされました。アーカイブによるマルチキャストで、それが正確なマルチキャストモードであるように送信器（例えばカメラ）とレシーバとの間のダイレクト通信を持つ代わりに、送信器はユニキャストUDPでアーカイブと通信します。アーカイブはそれから選ばれたレシーバでマルチキャスト接続を確立します。バージョン3.0以降で同じ結果を達成する方法を学ぶために、[ネットワークプロパティ設定](#)で以下のセクションを読んでください。

おまかせ

ユーザが接続タイプに関して複雑な判断によって悩またくないとき、おまかせを選択します。実はこれはデフォルト設定で、大部分の場合推奨される設定です。

おまかせが選択されるとき、ユーザはディレクトリに接続決定をさせています。接続が2つのパーティー間で求められるとき、ディレクトリは常にその望ましいモードを試みるでしょう。そしてそれはマルチキャストです。もし両方のパーティーがマルチキャストあるいはおまかせを求めたなら、マルチキャストが使われます。もしパーティーの一方がユニキャストを選択し、もう一方のパーティーがおまかせを選択したなら、ユニキャストが使われます。もし一方のパーティーがマルチキャストを選び、もう一方がユニキャストを選択したなら、接続を確立することができません。

ネットワークプロパティ設定

デバイスネットワークプロパティは各デバイス設定枠のネットワークタブにある設定ツールで設定されます（[オーディオエンコーダ・オーディオデコーダ・ビデオエンコーダ・ビデオデコーダ・シリアルポート](#)を参照）。

接続タイプの2つの外観を考慮しなければなりません。

クライアントとサーバ間

これは選択されたデバイスのためにシステムネットワーク ([アーカイブ・ライブビューア・設定ツール・ゲートウェイ](#)) 上の異なるアプリケーション間で使われる接続タイプです。このパラメータはエンコーダ (ビデオとオーディオ) 用に設定可能なだけです。デコーダのために、システムネットワーク上で使われた接続タイプは常にそれらが接続されるエンコーダのセッティングに従います。

ユニットとアーカイブ間

これはユニットがシステムネットワークからのデータの送受信のために使用される接続タイプです。もし「おまかせ」と異なっているなら、ユニットからのストリームはアーカイブによってリダイレクトされるでしょう。ユニットとアーカイブ間のネットワークが[マルチキャスト](#)をサポートしないなら、「ユニキャストUDP」の選択が最適で、システムネットワーク上でマルチキャストでストリームをアーカイブにリダイレクトさせます。

バージョン2.5からのアーカイブによるマルチキャストのコンバート

アプリケーションとシステムネットワーク間の接続タイプとユニットとシステムネットワーク間の接続タイプが区別されなかったために、接続タイプ「アーカイブによるマルチキャスト」がバージョン2.5で存在しました。バージョン2.5で「アーカイブによるマルチキャスト」が選択されたときはいつでも、「クライアントとサーバ」パラメータのために「おまかせ」を、そしてバージョン3.5以降のバージョンで「ユニットとアーカイブ」パラメータのために「ユニキャストUDP」を選択しなくてはなりません。

ロジカルID

定義

ロジカルIDは参照の容易さのためにシステム上のある特定タイプの実体に割り当てられるユニークな識別子です。実体は、Omnicastで使われたハードウェアまたはソフトウェアの位置のすべてを識別するために参照に使われる全般用語です。

ロジカルIDで使用される実体タイプは次のようになります。

- カメラ (📷, 📹)・バーチャルカメラ (📷, 📹)・ビューアレイアウト (📺)
- カメラシーケンス (📷)
- PCモニタ (🖥️) とアナログモニタ (📺)
- シリアルポート (🔌)
- デジタル入力 (📡)
- リレー出力 (🔌)
- マクロ (🔍)
- アラーム (🚨)
- バーチャルマトリクス= プラグイン (🔗)
- メタデータエンジン= プラグイン (🔗)

ロジカルIDは特定のロジカルIDグループの中でユニークなだけです。それで、それらが異なるグループの項目下のから、カメラとカメラシーケンスが同じロジカルIDを持つことができます。

目的

これらの代わりの識別子を持つ理由はGUID(グローバルユニーク識別子)を使うことと対照した場合、Omnicastデバイスに簡単なリファレンスキームを提供することです。ライブビューアアプリの[カメラ枠](#)と[アナログモニタ枠](#)にロジカルIDは表示されます。ロジカルIDの典型的な使用のいくつかは次のようになります。

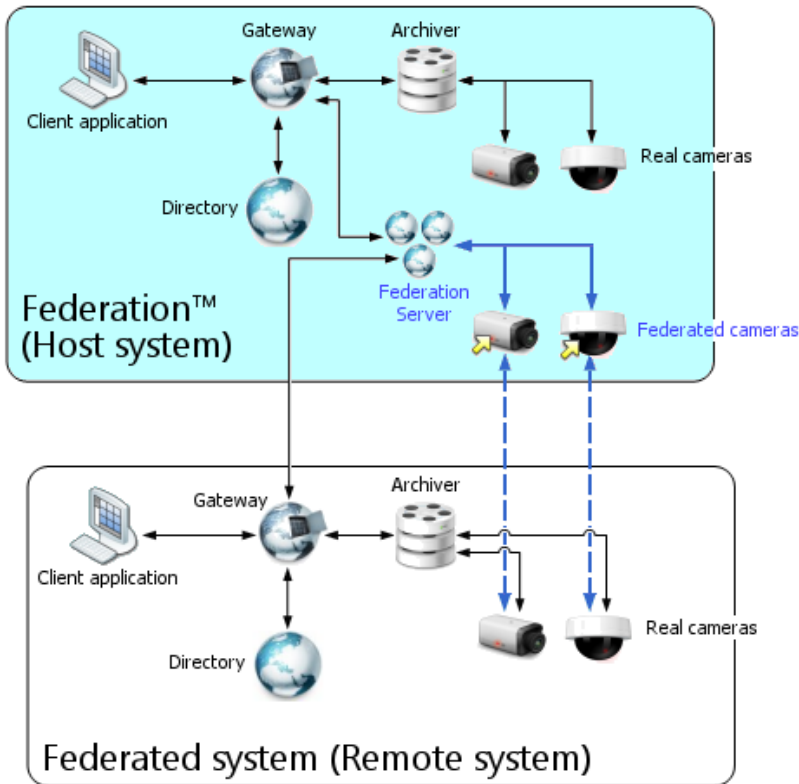
- PCキーボードでカメラとアナログモニタを参照します。
- CCTVキーボードでカメラとアナログモニタを参照します。
- カメラを参照して、入力/出力がHTMLマップで接触して、モニタします。
- バーチャルマトリクス用のプログラミングマクロ。

ロジカルIDの変更

システムは自動的に作成または発見されるすべての新しいデバイスにロジカルIDを割り当てます。管理上のユーザがこれらのIDを変えることができます。これは実体の[識別](#)タブから、あるいはディレクトリの[ロジカルID](#)タブから行うことができます。

フェデレーション

フェデレーションは、一緒に複数の独立したOmnicastシステムを結び付けることによって形成されるバーチャルシステムです。システムの1つがフェデレーションホストの役を務めなくてはなりません。フェデレーションを形成する目的はOmnicastクライアントにホストシステムで、それらが同じシステム上にあるかのように、同時に複数の独立したOmnicast装置の項目下のビデオソースを見ることを可能にするためです。



どのように機能するか

フェデレーションのコアにフェデレーションサーバ (🌐) があります。この特別なサービスはフェデレーションのホストとして機能するOmnicastシステムの一部になります。それはリモートシステムで他の独立したディレクトリと同様に、ホストシステムでローカルディレクトリに接続する能力を所有します。

フェデレーションサーバはそのローカルユーザアカウントの1つを使って各リモートディレクトリに接続します。そのために、フェデレーションサーバがリモートシステムでアクセスを許される実体は、ログオンユーザがアクセスを妨げられないものに限定されています。

一旦リモートディレクトリに接続していると、フェデレーションサーバはアクセスできる各リモート実体のローカル代理を作り出します。これらのローカル代表はフェデレイテッド実体と呼ばれます。ローカルユーザの見地から、少しの制限を受けるだけで、フェデレイテッド実体は正確に実際の実体のように作用しません。フェデレイテッド実体は実体アイコンに重ねられた黄色の矢印で実体ツリーで示されます。

上記で例証されたシナリオで、フェデレーションサーバはリモートシステムで2台の「実際の」カメラのために、2つの「フェデレイテッド」カメラを作成しました。フェデレイテッドカメラからクライアントアプリがビデオを求めるとき、フェデレーションサーバは最初リモートシステムからビデオを得て、次にローカルシステムにマルチキャストします。それがローカルシステムから来るかのように、ローカルシステム上のクライアントアプリはそれからリモートビデオを見ることができます。

フェデレイテッド実体

以下がフェデレイテッドできる実体のタイプです。

- カメラ
- カメラシーケンス
- バーチャルカメラ
- PTZモーター

- マイクロホン
- スピーカ
- デジタル入力
- リレー出力

実際の実体でフェデレイテッド実体を使うことができます。例えば、フェデレイテッドカメラでアラームまたはカメラのシーケンスを定義することができます。リモート実体に関連づけられたイベントがオプションとしてフェデレイテッド実体によって繰り返すことができます。そのために、完全なイベント処理能力がさらにフェデレイテッド実体のためにサポートされました。フェデレイテッド実体に関する制限は次のセクションで論じられます。

フェデレイテッド実体の作成と設定の方法に関する情報のために、設定ツール参照ガイドで[フェデレイテッドディレクト](#)の項を参照してください。

制限

設定

実在の実体の設定はフェデレイテッド実体から行うことはできません。ですがフェデレイテッド実体のローカル属性は変更することができます。

- ロジカルID
- 実体名
- 実体記述
- 実体イベントにリンクされたアクション (適用される時)

上記の属性はフェデレイテッド実体に属します。それらの変更は決してそれらが参照するリモート実体に影響を与えません。

実体名と記述に関して言及する価値を持った1つの例外があります。同期機能がオンになっているなら、これら2つの属性を変更できません。この機能は、それらがリモートディレクトリ設定されるように、同じ名前と階層の後に続くことをフェデレイテッドディレクトリの項目下のすべての実体強要します。本質的に、リモートディレクトリで定義された[ロジカルビュー](#)はフェデレイテッドディレクトリで応答しません。

この機能に関する詳細については、設定ツール - フェデレイテッドディレクトリ - プロパティの項目下の[同期](#)の項を読んでください。

以前のOmnicastバージョンを備えたインタフェース

Omnicast 3.5以降を走らせるリモートディレクトリにフェデレーションサーバを接続することができます。ただし、3.5以前のバージョンは、サポートされていません。

アーカイブ再生

参照されたリモートシステムとフェデレーションホストが共に同じソフトウェアバージョンを走らせている場合に限り、フェデレイテッドカメラからフェデレーションユーザは再生を見て、ビデオアーカイブをエクスポートすることができます。

カメラシーケンス

フェデレイテッドカメラシーケンスは休止することができます。

予定優先権



目的

予定は次のことを定義する全般実体です。

- 繰り返しパターン: 特定日・毎年・毎月・毎週・毎日。
- 時間適用範囲: 特定の時間範囲・日中・夜間・丸1日。

日付/時間範囲の場合は、予定が様々な状況で使われます。そしてある特定の機能を有効/無効にするために、または以下のようなある特定の時間依存プロパティをセットするために、繰り返しパターンを指定しなければなりません。

- アラーム活性化 (アラーム [プロパティ](#)を参照)
- アーカイピング (アーカイブ処理 [プロパティ](#)を参照)
- マクロ実行 (マクロ予定 [プロパティ](#)を参照)
- ビデオストリーミング (カメラ [全般設定](#)を参照)
- 動体検知 (カメラ [動体検知](#)を参照)
- ユーザログイン (ユーザ [プロパティ](#)を参照)
- ビデオエンコーディング属性 (カメラ [ビデオ属性](#)を参照)
- イベント/アクショントリガ (設定ツールのすべてのアクションタブを参照)

予定を作成または修正する方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠の項目下の[予定](#)の項を参照してください。

デフォルト予定

Omnicastディレクトリを初めてインストールするとき、Alwaysと名前をつけられたデフォルト予定が自動的に作成されます。それは名前を変えることも、削除することもできません。デフォルト予定は1日24時間と週7日をカバーします。予定を必要とする上記で言及された実体の1つが作成されるとき、それは常にデフォルト予定に割り当てられます。Always予定がユーザによって作られる他のいかなる予定よりも低い優先権を備えています。

競合解決

ある特定の機能を有効/無効にするか、またはある特定のプロパティをセットするために予定を使用するので、2つ以上の予定が重複するとき競合がどのように解決されるか理解することが必須です。

優先権の概念を採用することによって、競合は解決されます。2つの予定が相反する状況 (例えば同じカメラ用の2つのアーカイブ処理予定) で重複するときはいつでも、優先権が最も狭い予定で予定に与えられます。

言い替えれば、1回限りの予定は他のすべての予定より優先されます。毎週の予定は毎日の予定に続き、2番目になります。最終的に、常に適用可能であるから、デフォルト予定 Always は最後になります。

これらの原則を例証するために、アーカイブ処理予定から得られた例を使いましょう。

例 1

次の4つの予定が割り当てられたカメラ-1で考えてみましょう。

- 予定 - 1: 1回限り (2003年9月10日 ;PM 5:15 ~ PM 6:30)
- 予定 - 2: 毎週 (火曜・木曜・土曜日 ;AM 9:00 ~ PM 7:00)
- 予定 - 3: 毎日 (AM 7:00 ~ PM 9:00)
- デフォルト予定 (Always予定を参照)

1. 2003年9月10日の午後5時15分から午後6時30分の間で、カメラ-1は予定-1によってセットされたアーカイビングプロパティに従います。
2. 2003年9月10日の午前9時から午後5時15分の間と、午後6時30分から午後7時の間で、カメラ-1は予定-2によってセットされたアーカイビングプロパティに従います。
3. 2003年9月10日の午前7時から午前9時の間と、午後7時から午後9時の間で、カメラ-1は予定-3によってセットされたアーカイビングプロパティに従います。
4. 1日の残りの時間、カメラ-1はデフォルト予定に従います。

例 2

次のように、さらに4つの予定を定義しましょう。

予定-5:1回限り (2003年9月11日 ;AM 8:00 ~ PM 8:00)

予定-6:毎週 (月曜・水曜日 ;AM 10 ~ PM 5:00)

予定-7:毎週 (土曜日 ;PM 5:00 ~ PM 7:00)

予定-8:毎日 (PM 3:00 ~ PM 11:00)

1. それらはカメラ-1がオンになる他のいかなる予定とも対立しないため、カメラ-1は予定-5と予定-6に置くことができます。
2. 午後5時と午後7時の間で土曜日の予定-2と対立するため、カメラ-1を予定-7に置くことができず、優先権規則は両方の予定が毎週の予定であるため対立を解決することができません。
3. 午後3時と午後9時の間で毎日の予定-3と対立するため、カメラ-1を予定-8に置くことができず、優先権規則は両方の予定が毎日の予定であるため対立を解決することができません。

アーカイブ管理



アーカイブ管理はアーカイブ設定・セキュリティ・可用性・使用法に関するすべての外観をカバーする全般的な題目です。この題目は次の主要なトピックで論じられます。

アーカイブの概要

この記事は異なるタイプのアーカイブとOmnicastで利用可能なアーカイブオプションの概要を提示します。アーカイブ管理を理解するための優れた出発点です。[さらに学ぶ](#)。

アーカイブストレージ管理

このセクションはアーカイブのために必要となる容量を求める方法と、ストレージ使用をモニタする方法について説明します。[さらに学ぶ](#)。

アーカイブセキュリティ

このセクションは改ざんに対してビデオアーカイブを、悪質な攻撃に対してシステムを保護する方法について説明します。[さらに学ぶ](#)。

アーカイブの可用性

このセクションはハードウェアの故障またはメディアの損害の場合、ライブまたはアーカイブのいずれかで、監視映像の最大の可用性を保証する異なるオプションを論じます。[さらに学ぶ](#)。

バックアップと復元

このセクションはビデオアーカイブのオフライン保護手段としてのコピーをとる方法と、後の使用のためにそれらを検索する方法について説明します。[さらに学ぶ](#)。

アーカイブの概要



アーカイブタイプ

Omnicastにはアーカイブの3つの異なるタイプがあります。すべてのアーカイブの共通の特性は[ビデオアーカイブ](#)自身のセットのためにそれらがすべて個々に責任があるということです。すべてのビデオアーカイブは3つのビデオ圧縮規格 (MPEG-4・MPEG-2・MJPEG) の1つに従ってデジタル方式で録画されています。各アーカイブが[アーカイブプレイヤー](#)からユーザがクエリを出すと、素早く希望のビデオシーケンスを返すことを可能にするビデオアーカイブ自身のカタログを保守します。

次のことはOmnicastのアーカイブのそれぞれのタイプとそれらの間の違いにおける簡単な説明です。

アーカイブ

Omnicastにおいてアーカイブはメインアーカイビングサービスです。これは[ビデオユニット](#)と通信することができる唯一のサービスです。アーカイブは特定の[探索ポート](#)を経由してユニットにコマンドと制御メッセージを送ります。アーカイブによってユニットに送られた典型的なコマンドは次のようになります。

- 探索コマンド (アクティブユニットを発見します)
- ストリーミングビデオの開始/停止
- ビデオストリーム=リダイレクションコマンド
- ビデオストリーミング設定 (データ形式・ビデオ属性など)

さらにアーカイブはディスク上にライブビデオストリームを保存して、ビデオアーカイブのオフラインの安全なコピーを作成するために責任があります ([バックアップ](#)を参照)。付加的なセキュリティのために、ユニットに送られたすべてのコマンドはハッキングを防ぐために暗号化することができます。ビデオデータは改ざんを防ぐために暗号化することができます ([暗号化](#)を参照)。

アーカイビングロードを共有する同じシステムに必要とされるのと同数のアーカイブがあります。1つのアーカイブが処理することができるエンコーダの数はマシンと希望のビデオ品質に依存します。システムで認められたアーカイブの最大数は、[Omnicastライセンス](#)のディレクトリオプション「アーカイブ数」によって管理されます。

アーカイブの復元

アーカイブの復元はアーカイブプレイヤー用の完全な検索と再生能力のために、ビデオアーカイブのオフラインコピーを復元するためだけに使われる特別なタイプのアーカイビングサービスです。このサービスを使うために、ディレクトリオプション「アーカイブの復元数」が[Omnicastライセンス](#)で0以上でなければなりません。

補助アーカイブ

補助アーカイブはOmnicastネットワーク上のどこにでもインストールすることができる冗長なアーカイビングサービスです。通常のアーカイブサービスと異なり、補助アーカイブは[探索ポート](#)またはアーカイブする[ユニット](#)の物理的な位置によって制約されていません。補助アーカイブの主な目的は選択されたビデオエンコーダのためにビデオアーカイブのコピーをオフサイト (LANの外) に作成することです。言い換えれば、補助アーカイブはリアルタイムオフサイトのバックアップサービスであると考えられます。このサービスを使うために、ディレクトリオプション「補助アーカイブ数」は[Omnicastライセンス](#)で0以上でなければなりません。

[トップページへ](#)

アーカイブオプション

バックアップ

アーカイブだけがバックアップを作成することができます。この機能を有効にするために、特定のライセンスオプションは必要ありません。しかしながら、バックアップを利用するために[アーカイブの復元](#)を有効にする必要があります。より高価な代案はバックアップに[補助アーカイブ](#)を使うことです。この方法で、「バックアップ」は特別な保護措置のためにオフサイトで作成ことができ、即座に容易に利用できます。特別な「復元」ステップは必要ありません。このトピックについてさらに学ぶには、[バックアップと復元](#)に関する記事を開いてください。

暗号化

暗号化が2つの異なるレベルにおいて起ります。(1) アーカイブによってユニットに送られたコマンドをハッカーから保護するために、SSL(セキュアソケットレイヤ) プロトコルを使って暗号化することができます。この機能を使うために、オプション「アーカイブ上のSSL」を [Omnicastライセンス](#)でオンにする必要があります。(2) アーカイブビデオデータが改ざんに対する保護のために暗号化することができます。この機能はアーカイブと補助アーカイブ両方によってサポートされます。このトピックに関してさらに学ぶために、[アーカイブセキュリティ](#)に関する記事を開いてください。

スタンバイアーカイブ

ディレクトリオプション「スタンバイアーカイブ」が [Omnicastライセンス](#)で有効であるなら、アーカイブを互いのフェイルオーバーに設定することができます。フェイルオーバーサービスとしてアーカイブを設定する方法についてさらに学ぶには、[アーカイブの可用性](#)に関する記事を読んでください。

冗長アーカイビング

不慮のデータ損失に対する保護として、それらがコマンド & コントロールの主要な役割を引き受けていないとき、スタンバイアーカイブは「冗長アーカイブ」の任意の役割を与えられることができます。冗長アーカイビングサービスとしてアーカイブを設定する方法についてさらに学ぶには、[アーカイブの可用性](#)に関する記事を読んでください。

[トップページへ](#)

アーカイブストレージ管理



使用するアーカイブのタイプにかかわらず ([アーカイピングの概要](#)を参照)、それらはすべて同じ量のビデオアーカイブのために同じストレージ必要条件を持っています。この記事はアーカイブストレージ必要条件を評価する方法について説明し、ストレージ設定とモニタリングのために、このユーザガイドの適切なセクションへ導きます。

[ストレージ評価](#)、[アーカイピング設定](#)、[ストレージ使用モニタリング](#)

ストレージ評価

アーカイピングビデオのために必要とされる保存領域の量は次の要因に依存します。

1. アーカイピングを必要とするカメラの台数。

カメラが[アーカイブ処理予定](#)の一部である場合に限り、カメラでアーカイピングが可能。

アーカイブ処理予定の作成と設定方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 の項目下の[アーカイブ処理予定](#)の項を読んでください。

アーカイブ処理予定にカメラを登録する方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - カメラの項目下の[録画](#)の項を読んでください。

2. アーカイブオンラインを維持する必要な日数。

新しいビデオアーカイブ用の保存領域を空けるために、アーカイブは2つの方法を使います。1つめの方法は、ディスクスペースが無くなると、最も古いビデオファイルを削除する方法です。ビデオアーカイブオンラインをすべてのカメラで同じに保つ必要があるなら、もしくはユーザが可能な限りビデオを同じ量で保持したいなら、これは最も簡単な方法です (この方法はディスク使用を最大にします)。

2つめの方法は、オンラインで保存するために必要な保管日数をそれぞれのカメラに指定する方法です。アーカイブが不要になると、たとえディスクスペースに空きがあっても自動的に削除されます。この方法で管理者はより長い期間より多くの重要なビデオを保有することができます。デフォルトで、アーカイブはすべてのカメラに対して5日後にビデオアーカイブを削除するように設定されています。

それぞれのカメラでアーカイブをオンラインで保存する日数を変える方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - カメラの項目下の[録画](#)の項を参照してください。

アーカイブはさらに、期限がくる前に、ビデオアーカイブを削除しないよう指示することができます。この場合、ディスクスペースが無くなるとアーカイブはアーカイピングを停止します。このオプションをセットする方法を学ぶために、サーバ管理 - アーカイブの項目下の[アーカイピング](#)の項を読んでください。

3. 録画時間の割合。

所定のカメラの録画時間の割合は選択されたアーカイピングモードに依存します。次のようにアーカイピングを行うようカメラを設定することができます。(1) 無効 ;(2) ユーザ要求でのみ実行 ;(3) モーションレベルが特定の閾値を超えると常に自動的に実行 ;(4) 連続実行。1日の任意の期間と1週の任意の日に、これらすべてのモードを適用することができます。

アーカイピングモードはアーカイブ処理予定のプロパティです。詳細については設定ツール - 設定枠 - アーカイブ処理予定の項目下の[アーカイピングモード](#)を参照してください。

カメラを複数のアーカイブ処理予定に登録することができます。予定が対立する際、システムがどのように優先権をソートするか理解するために、ウェルカム - システム概念の項目下の[予定優先権](#)に関するトピックを参照してください。

動体検知閾値を設定する方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - カメラの項目下の[動体検知](#)の項を読んでください。

4. 選択されたフレームレート

録画がより高いフレームレート・より多くの保存領域を必要とします。録画フレームレートを設定する方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - カメラの項目下の[ビデオ品質](#)の項を参照してください。

5. 選択された画像解像度

録画がより高い画像解像度・より多くの保存領域を必要とします。画像解像度は結果においてビデオデータ形式によって決定されます。利用可能なビデオデータ形式の記述のために、設定ツール - 設定枠 - カメラ - 情報の項目下の[フォーマットテーブル](#)を参照してください。

録画中に使用されるビデオデータ形式は、アーカイブ処理予定設定またはライブ映像表示設定のいずれかに従います。このオプションを設定する方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - カメラの項目下の[ビデオ品質](#)の項を読んでください。

6. 動きの予想される割合

すべてのシングルフレームに対して画像全体の代わりに連続したフレームとの間で画像の変更だけを保存することによって、MPEG-4エンコーディング方式はデータを圧縮します。そのために、多くの動きを含むビデオは静止画像のビデオに比べより多くのストレージを必要とするでしょう。モーション積算を簡単にするために、カメラを固定カメラ(あるいは動きの30%以下を備えたカメラ)とPTZカメラ(あるいは動きの30%以上を備えたカメラ)の2つのカテゴリに定義しました。

上記の基準に基づいてアーカイブのために必要なディスクスペースを計算するために、どうか以下のインタラクティブツールを使ってください。

ディスクスペース計算

	固定カメラ	PTZカメラ
カメラ台数	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
ストレージ日数	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
録画時間の割合 注 : 100% = フルタイム録画	<input type="text" value="0"/> %	<input type="text" value="0"/> %
フレームレート	<input type="text" value="15 fps"/>	<input type="text" value="15 fps"/>
解像度	<input type="text" value="CIF ?(352x240)"/>	<input type="text" value="CIF ?(352x240)"/>

必要なディスクスペース

必要な総ディスクスペース

このツールによって与えられた情報はあなたの情報のみのためです

[トップページへ](#)

アーカイブ設定

ビデオアーカイブを記憶するために、アーカイブサービスはアーカイブカタログを記憶するためにデータベースと[ビデオファイル](#)を記憶するためにディスクスペースを必要とします。これらの設定はアーカイブサービスがインストールされるローカルマシンで行われます。

アーカイブのためにアーカイブ保存領域を設定する方法を学ぶために、サーバ管理 - アーカイブの項目下の[ア - カイビング](#)の項を読んでください。

補助アーカイブのためにアーカイブ保存領域を設定する方法を学ぶために、サーバ管理 - 補助アーカイブの項目下の[アーカイブ](#)の項を読んでください。

[トップページへ](#)

ストレージ使用モニタリング

推定がいかに妥当であるとしても、推定のみです。一旦システムが稼動すると、システムの実際のストレージ消費を常に定期的に確認することをお勧めします。

設定ツールはそれぞれのアーカイブで実際のディスク使用状況で洞察に富んだ統計を提供します。利用可能な統計値は次のようになります。

- アーカイブ用 に選択された各ディスクに残っている利用可能なスペース。
- アーカイブによって制御されたすべてのカメラ用の1日あたりの平均的なディスク使用状況。
- 1台のカメラ用の1日あたりの平均的なディスク使用状況。
- 推定される残っている録画時間残量。
- 現在のオンラインアーカイブ期間。

アーカイブ用のサンプル統計ページを見るために、設定ツール - 設定枠 - アーカイブの項目下の[統計](#)をご覧ください。

補助アーカイブ用のサンプル統計ページを見るために、設定ツール - 設定枠 - 補助アーカイブの項目下の[統計](#)をご覧ください。

それぞれ復元されたバックアップセットがどれぐらいのスペースを使っているかを知るために、設定ツール - 設定枠 - アーカイブの復元の項目下の[メンテナンス](#)をご覧ください。

[トップページへ](#)

アーカイブセキュリティ



システムへのアクセス

システムセキュリティへの第一歩は常に、物理的あるいはソフトウェアを通して非合法のアクセスを防ぐことです。すべての秘密のアカウントがパスワードで適切に保護され、Omnicast設備が設置されるコンピュータ室に誰もが容易に入室できないことを確認してください。

これらの簡単なセキュリティ対策を越えて、Omnicastはさらにいくつかのデータ改ざんとハッキングに対する特別な保護を提供します。

ハッキングに対する保護

SSL (セキュアソケットレイヤ) プロトコルを使うことによって、ハッキングに対する保護が実現されます。アーカイブによってユニットに送られたすべてのコマンド (PTZ制御・ビデオストリームのリダイレクションなど) はハッカーが間接的にカメラの制御をとるのを防ぐために暗号化することができます。

ハッキングを防ぐためにどのようにアーカイブを設定するかについて学ぶには、サーバ管理 - VSIPエクステンションの項目下の[SSL](#)の項を読んでください。1つの[VSIPポート](#)によって特徴づけられたユニットの各グループを異なるSSLパスワードで保護することができます。

データの改ざんに対する保護

ビデオ暗号 (または透かし) により改ざんに対する保護が実現できます。その信憑性を保証するために、各録画ビデオフレームにデジタル署名を加えるプロセスです。もし誰かが後で、ビデオ画像への追加・削除・修正によって録画されたビデオシーケンスに対して変更を試みると、署名が一致しなくなり、それによりビデオが不正に変更されたことを示します。

改ざんを防ぐためにどのようにアーカイブを設定するかを学ぶために、サーバ管理 - アーカイブの項目下の[セキュリティ](#)の項を読んでください。補助アーカイブのためにサーバ管理内で対応している[セキュリティ](#)を読んでください。

ビデオファイルの信憑性を実証する方法を学ぶために、アーカイブプレイヤー - クエリ結果枠 - ファイルブラウザ結果の項目下の[確認ファイル](#) (🔍) の節を参照してください。

破壊行為あるいはテロに対する保護

セキュリティ管理の他の局面として、偶然またはテロ行為によって、システムハードウェアとデータの破壊に対処します。Omnicastがこのような災難に対してシステムの脆弱性を減らすために提供できたものを学ぶために、[アーカイブの可用性](#)についての記事を参照してください。

アーカイブの可用性



システムの可用性の問題

システムの可用性の話になると、考慮すべき3つの局面があります。

1. [停電に対する保護](#)
2. [データ損失に対する保護](#)
3. [モニタリングアーカイブイベント](#)

停電に対する保護

ユーザがビデオアーカイブのフル範囲にアクセスすることが可能であるなら、アーカイビングサービス ([アーカイブ](#)・[補助アーカイブ](#)・[アーカイブの復元](#)) がすべて走っているはずですが。そして最も重要なことに、ディレクトリサービスは常に実行されているか、または何も機能しないでしょう。

ディレクトリファイルオーバー調整

システムの可用性を保証するための最初のステップはディレクトリサービスの可用性を保証することです。Omnicastは、メインディレクトリマシンが停止したならディレクトリサービスの応答性を引き受けるためにセットアップできるWAN上のどこにでも位置できる複数のマシンによる安全機構を提供します。メインディレクトリマシンが復旧するとき、サービスは設定データを失わずに自動的に切り替え復帰します。

この機能についてさらに学ぶために、設定ツール - メニュー - ツールメニューの項目下の[ディレクトリファイルオーバーの設定](#)の項を参照してください。

スタンバイアーカイブ

さらにフェイルオーバーメカニズムによってアーカイブサービスを保護することができます。システムで各アーカイブサービスがユニットの複数のグループを監督するように設定することができます。システムで各 [ユニット](#) がそれを報告することができるアーカイブのリストを持つように設定することができます。どんな時でも一度に、1つのアーカイブだけが任意のユニットを担当しています。プライマリアーカイブが失敗するとき、その保護を受けているユニットは、残りの稼動しているアーカイブによって自動的に処理することができます。それによりサービスの連続性を保証します。

これがどのように作動するかを例示するために次の例で考えましょう。次の通りに設定される3つのアーカイブと12のユニットがあるとすれば：

ユニット	プライマリアーカイブ	セカンダリアーカイブ	ターシャリアーカイブ
ユニット-A1	アーカイブ-A	アーカイブ-B	アーカイブ-C
ユニット-A2	アーカイブ-A	アーカイブ-B	アーカイブ-C
ユニット-A3	アーカイブ-A	アーカイブ-C	アーカイブ-B
ユニット-A4	アーカイブ-A	アーカイブ-C	アーカイブ-B
ユニット-B1	アーカイブ-B	アーカイブ-A	アーカイブ-C
ユニット-B2	アーカイブ-B	アーカイブ-A	アーカイブ-C
ユニット-B3	アーカイブ-B	アーカイブ-C	アーカイブ-A
ユニット-B4	アーカイブ-B	アーカイブ-C	アーカイブ-A
ユニット-C1	アーカイブ-C	アーカイブ-A	アーカイブ-B
ユニット-C2	アーカイブ-C	アーカイブ-A	アーカイブ-B
ユニット-C3	アーカイブ-C	アーカイブ-B	アーカイブ-A
ユニット-C4	アーカイブ-C	アーカイブ-B	アーカイブ-A

すべてがうまく機能しているとき、各アーカイブが4台のユニットを処理します（プライマリアーカイブを参照）。

もしアーカイブ-Aが失敗するなら、アーカイブ-Aの処理の項目下の4台のユニットはそれらのセカンダリアーカイブを頼らなければなりません。ユニットA1とA2がアーカイブ-Bによって処理され、一方でユニットA-3とA-4はアーカイブ-Cによって処理されます（セカンダリアーカイブを参照）。

もしさらにアーカイブ-Bが失敗するなら、アーカイブ-Cですべての負荷を負います。アーカイブ-Bの代わりにアーカイブ-Cが失敗しても同じことです。

アーカイブ-Aがサービスに復旧されるとき、自動的にそのユニットを拾い上げて、他の2つのアーカイブからの負荷を解消します。

この簡単な例から次のことがわかります。それらの1つが失敗すると、システムが備えているアーカイブが多ければ多いほど、均等に負荷を割り当てることができるのでパフォーマンスインパクトフェルトは最小になります。

複数のユニットのグループを処理するためにアーカイブを設定する方法を学ぶために、サーバ管理の項目下の[アーカイブエクステンション](#)を参照してください。

複数のアーカイブを受け入れるためにユニットを設定する方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - ユニットの項目下の[スタンバイアーカイブ](#)を参照してください。

[トップページへ](#)


データ損失に対する保護

ディレクトリとアーカイブ用のフェイルオーバーメカニズムは、必ずしもデータの損害に対してではありませんが、サービスの中断に対して効果的に保護することができます。前の概要で、アーカイブ-Aのアーカイビングディスクが破損しているなら、アーカイブ-Aの項目下のユニットのコマンド & コントロールが他の2つのアーカイブによって処理されます。そしてユーザはそれらからライブ映像を見続けることができます。けれどもアーカイブ-Aによって管理されたビデオアーカイブは失われるでしょう。さらに、たとえアーカイブ-Aのディスクが破損していないとしても、もしアーカイブ-Aが走っていないなら、ユーザはビデオアーカイブにアクセスすることができないでしょう。


冗長アーカイピング

アーカイブサービスがダウンしている間、データ損失の脅威に対する、およびビデオアーカイブの利用不可能な状況に対する解決策は冗長アーカイブを作成することです。

ビデオエンコーダによって冗長アーカイブを個々に作成することができます。この機能を有効にするために、設定ツールでビデオエンコーダ設定の[録画](#)タブに行き、「冗長アーカイピング」オプションを選択してください。

 一旦冗長アーカイピングが所定のビデオエンコーダ用に有効すると、そのユニットの[スタンバイアーカイブリスト](#)のすべてのアーカイブがアーカイピングを始めることに留意してください。すべての冗長アーカイブはビデオエンコーダの[録画](#)タブで指定されると同じアーカイブ処理予定に従います。

3つのアーカイブ間で共有された12のユニットで前の例を再考しましょう。もし冗長アーカイビングがそれぞれのビデオエンコーダでオンになっているなら、各エンコーダでビデオアーカイブの3つのコピーを手に入れるでしょう。

 3つすべてのスタンバイアーカイブを保有することを望むと考えると考えてください。しかしビデオアーカイブの2つのコピーのみ必要とします。これは次の設定を採用することによって実現することができます。

ユニット	プライマリアーカイブ	セカンダリアーカイブ	ターシャリアーカイブ
ユニット-A1	アーカイブ-A	アーカイブ-B	アーカイブ-C (アーカイビングなし)
ユニット-A2	アーカイブ-A	アーカイブ-B	アーカイブ-C (アーカイビングなし)
ユニット-A3	アーカイブ-A	アーカイブ-B	アーカイブ-C (アーカイビングなし)
ユニット-A4	アーカイブ-A	アーカイブ-B	アーカイブ-C (アーカイビングなし)
ユニット-B1	アーカイブ-A	アーカイブ-B	アーカイブ-C (アーカイビングなし)
ユニット-B2	アーカイブ-A	アーカイブ-B	アーカイブ-C (アーカイビングなし)
ユニット-B3	アーカイブ-B	アーカイブ-A	アーカイブ-C (アーカイビングなし)
ユニット-B4	アーカイブ-B	アーカイブ-A	アーカイブ-C (アーカイビングなし)
ユニット-C1	アーカイブ-B	アーカイブ-A	アーカイブ-C (アーカイビングなし)
ユニット-C2	アーカイブ-B	アーカイブ-A	アーカイブ-C (アーカイビングなし)
ユニット-C3	アーカイブ-B	アーカイブ-A	アーカイブ-C (アーカイビングなし)
ユニット-C4	アーカイブ-B	アーカイブ-A	アーカイブ-C (アーカイビングなし)

上記の概要で、アーカイブ-Aとアーカイブ-Bだけがアーカイブを作成するために使われます。アーカイブ-Cはそのアーカイビングオプションをオフに切り替えています (サーバ管理 - アーカイブの項目下の[アーカイビング](#)を参照)。アーカイブ-Aとアーカイブ-B両方が失敗した場合に限り、アーカイブ-Cがアクティブになるでしょう。この場合、ユーザはまだライブ映像を見ることができますが、アーカイビングはありません。

補助アーカイブ

安全対策のため遠隔地 (システムのコアと同じLANに接続されていない) に時々ビデオアーカイブのコピーを保管されることが望ましいです。この場合、補助アーカイブを考慮すべきです。冗長アーカイブが復元させる必要がなく容易に利用できるため、[補助アーカイブ](#)はバックアップを作成するよりも優れた代案です ([バックアップと復元](#)を参照)。けれどもそれはサービス失敗に対する保護を提供しません。なぜならそれはアーカイブのコマンド & コントロール機能を引き受けることができないからです。

[トップページへ](#)

モニタリングアーカイブイベント

システムで[アーカイブイベント](#)をモニタする多くの方法があります。

1. 重要なアーカイブイベントが起るとき、[ユーザ通知アクション](#)を定義することによって (ディスクロードが80%・ディスクフル・アプリケーションの損失など)。自動通知のためにアーカイブをセットする方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - アーカイブの項目下の[アクション](#)の項を参照してください。
2. この機能がライセンスによってサポートされるなら、[レポートビューア](#)で「トラッキングレポート」を見ることによって
3. 設定ツールでイベントデータベースでアーカイブイベントを検索することによって。設定ツール - 設定枠 - アーカイブの項目下の[イベント検索](#)を見てください。
4. アーカイブによって生成されたログファイルを調べることによって。サーバ管理 - アーカイブの項目下の[ロギング](#)を見てください。アーカイブログは設定ツールにある「イベント検索」ほど使いやすくありません。しかしそれはより多くの情報を含んでいます。それは同様にすべての[カメライベント](#)を含んでいます。

[トップページへ](#)

バックアップと復元



何週間また何ヶ月間もオンラインでビデオアーカイブの価値を保管することが常に可能とは限らない、またはその必要がありません。アーカイブの可用性とストレージコスト間のバランスを得るために、アーカイビングマネジメント戦略の一部がオフラインでビデオアーカイブの一部を保管します。

本項で、どのようにオンラインビデオアーカイブのバックアップコピーを作ることができるか、そして完全な検索と再生能力が必要になるときはこれらのバックアップをどのように復元するか、について見ていきましょう。

[バックアップ、復元](#)

バックアップ

バックアップは保管のためにセカンダリストレージ (テープ・RW-CD・Zipディスクなど) にカメラのリストと日付範囲によって指定されたオンラインビデオアーカイブのサブセットをコピーするオペレーションです。

Omnicastで[アーカイブ](#)によってバックアップが処理されます。各アーカイブはそれ自身のデータをバックアップに設定することができます。アーカイブは一定間隔で、または特別な基準で自動的にバックアップを実行するように設定することができます。1つのバックアップ操作から保存されたデータは[バックアップセット](#)と呼ばれます。バックアップセットが、特別なデータ保護を提供して、互いに重複することができます。

バックアップがオンラインストレージの容量を越えてビデオアーカイブの可用性を拡張するだけでなく、ある程度まで、不慮の損失に対してのオンラインデータを保護します。これは、最後の瞬間まで待つことに対して、できるだけ早くデータ(最早日は次の日)のバックアップをとることによって達成されます。このような実行の欠点はバックアップの後に生成されたブックマークがバックアップセットに含まれない点です。

バックアップ操作を行うために、「バックアップ」オプションをオンにしなければなりません。アーカイブでこの機能を有効にする方法を学ぶために、サーバ管理 - アーカイブの項目下の[バックアップ](#)の項を参照してください。

周期的なバックアップをするためにアーカイブをセットする方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - アーカイブの項目下の[バックアップ](#)の項を読んでください。

最後のバックアップ操作の状況をチェックする方法と予定されていないバックアップを実行する方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - アーカイブ - バックアップの項目下の[バックアップステータス](#)の項を読んでください。

特定のアーカイブの完全なバックアップ履歴は、設定ツールでの「バックアップ開始」・「バックアップ成功」・「バックアップ失敗」イベントをデータベースで検索することによって見るすることができます。この機能に関する詳細については、設定ツール - 設定枠 - アーカイブの項目下の[イベント検索](#)の項を読んでください。

[トップページへ](#)

復元

バックアップセットに含まれるビデオアーカイブが[アーカイブプレイヤー](#)で操作できる前に、最初に[アーカイブの復元](#)を使ってバックアップセットを復元しなくてはなりません。このアプリケーションを使うために、ディレクトリオプション「アーカイブの復元数」が[Omnicastライセンス](#)で0以上でなければなりません。

バックアップセットを復元する方法を学ぶために、サーバ管理 - アーカイブの復元 の項目下の[復元](#)の項を読んでください。

一旦バックアップセットが復元されると、その特性(サイズ、内容記述など)は設定ツールから利用できます。設定ツール - 設定枠の項目下の[バックアップセット](#)の項で記述を見てください。

復元されたバックアップセットを削除する方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - アーカイブの復元の項目下の[メンテナンス](#)の項を読んでください。

[ウェルカム](#) > [システム概念](#) > [アーカイビング管理](#) > [バックアップと復元](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. [All rights reserved.](#)

イベントの処理

紹介

次の方法の1つまたは組合せて、システム管理者はシステムイベントの処理を決めることができます。

1. ライブビューアプリの中で、リアルタイムでスクリーン上にそれらを見る。ライブビューアプリのイベントリストの項を読んでください。
2. 後でビューイングと分析のために、システムがイベントログでそれらを録画するようにしてください。イベントログを作成することができるサーバアプリは[ディレクトリとアーカイブ](#)です。ログファイルの場所は[サーバ管理](#)を使って配置されます。
3. 様々な[イベント](#)のタイプに関連させた[アクション](#)によって、システムが自動的にアクションを使用するよう設定させます。これはイベントを処理するためのスバ抜けて強力な用途が広い方法になります。プログラム可能なイベントアクションは[設定ツール](#)リファレンスの項目下の様々な項で説明されます。「アクション」という題の項を探してください。
4. 事前に定義されたイベントタイプに加えて、さらに管理者は設定ツールアプリから様々なデジタル入力に基づいた[カスタムイベント](#)を定義することができます。

さらに読む

システムによってサポートされた異なるタイプのイベントについて学ぶために、[イベント定義](#)サブセクションを読んでください。

これらのイベントによって引き起こすことができる異なるアクションについて学ぶために、[アクション定義](#)サブセクションを読んでください。

警備員の即座の注意を必要とする特別なイベントを処理するためにOmnicastがどの機能を提供しなければならないかを学ぶために[アラーム管理](#)の項を読んでください。

イベント定義

次のリストはOmnicastで検出されるすべてのイベントタイプについて記述します。これらのイベントは10のカテゴリに分けられます。

- [アラームイベント](#)
- [アプリケーションイベント](#)
- [アーカイブイベント](#)
- [カメライベント](#)
- [カスタムイベント](#)
- [デジタル入力イベント](#)
- [ディレクトリイベント](#)
- [マクロイベント](#)
- [プラグインイベント](#)
- [PTZイベント](#)
- [ユニットイベント](#)
- [ユーザイベント](#)

ビューイングイベント

[イベントリスト](#)からライブビューアアプリでイベントをリアルタイムで見ることができます。再生のために特定のビデオシーケンスをロードするために、アーカイブプレイヤーでイベントに関連したカメラを検索することができます (アーカイブプレイヤーリファレンスの[アーカイブクエリ\(イベント\)](#)を参照)。最後に、アーカイブ設定ページの[イベント検索](#)タブから設定ツールでイベントに関連したアーカイブを見ることができます。

アラームイベント

ライブビューアのイベントリストにアラームアイコン (🚨) によってすべてのアラームイベントが表示されます。実体名は[アラーム実体](#)の名前と一致します。

アラーム承認

これは基本的なアラーム確認応答イベントです。[承認タイプ](#)にかかわらずアラームが承認される時いつも生成されます。2番目のイベントが常にこのイベントに伴って、使用される承認のタイプが叙述します。カスタム承認に関しては、2番目のイベントはユーザによって選択される任意の[カスタムイベント](#)になります。

アラーム承認 (代案)

代案承認が使われるとき、このイベントは「アラーム承認」イベントに伴います。

アラーム承認 (デフォルト)

デフォルト承認が使われるとき、このイベントは「アラーム承認」イベントに伴います。

アラーム起動

アラームが始動する時いつも、すなわち受取人に送られる時は常に、このイベントが作成されます。それが引き起されるか、または新しいユーザに転送される時、そしてスヌーズするために置かれた後でそれが起きるとき、アラームが起動します。5人の異なる受取人に同じアラームが送られるなら、このイベントは5回作成されるでしょう。

アラーム転送

アラームが転送される時いつも、このイベントが作成されます。

アラームスヌーズ

アラームがスヌーズされる時いつも、このイベントが作成されます。

アラームトリガ

新しいアラーム実例が作成される時いつも、このイベントが作成されます。「アラーム起動」と混同されないよう注意してください。

アプリケーションイベント

ライブビューアのイベントリストで、アプリケーションイベントがアプリケーションアイコンで表示されます (各アプリケーションタイプに対応しているアイコンのために[システム概念](#)の項目下の2つのセクションを参照)。実体名はアプリケーションタイプに従ってマシン名を示します。

アプリケーション接続

Omnicastサービスを開始するとき、このイベントが作成されます。

アプリケーション損失

Omnicastサービスがディレクトリから異常切断 (ネットワーク問題・コンピュータの故障・アプリケーションのクラッシュ) されるとき、このイベントが作成されます。

アーカイブイベント

ライブビューアのイベントリストでアーカイブアイコン (📁, 📁, 📁) によってアーカイブイベントが表示されます。実体名はアーカイブのマシン名です。

アーカイビングカメラ制限の超過

同時のアーカイブエンコードの最大数を超過しました。この問題はアーカイブフェイルオーバー中に起るかもしれませんが。このイベントは、それらがより低いアーカイビング優先権を持っているため、特定のエンコードでアーカイビングを停止させなければならないことを意味します。影響を受けたエンコード名は「記述」フィールドで示されます。詳細については、サーバ管理 - アーカイブ - アーカイビングの項目下の[ストレージ管理](#)を見てください。

アーカイビングの待ち列がフル

エンコードが送った速度と同じ速度でディスクにビデオストリーム (パケット) を書き込むことができないとき、またはエンコードから受信したビデオストリームを処理するのに十分なCPUがないとき、このイベントが発行されます。パケットを失ったエンコードの名前は記述フィールドで示されます。

アーカイビングの停止

アーカイビングに割り当てられたディスクに空きがないので、アーカイビングが停止します。このイベントは常にディスクフルイベントと共に出版されます。

バックアップの失敗

バックアップを無事完了することができませんでした。イベントを引き起した明確な理由が記述フィールドで与えられます。最も一般的なエラーのいくつかを以下に記載します。

- テープサイズよりバックアップサイズの方が大きい。
- ファイルまたはディレクトリを作成することができない。
- テーブルをエクスポートすることができない。
- リムーバブル記憶装置マネージャでセッションを開くことができない。
- NTバックアップがインストールされていない。
- テープデバイスにテープがない。
- バックアップへのビデオファイルがない。
- ファイルをコピーすることができない。
- バックアップ設定が無効。

バックアップの開始

アーカイブによってバックアップを始めます。

バックアップ成功

バックアップが無事成功しました。

指定した位置に書き込めない

指定のドライブにアーカイブを買い込むことができないときのみ、このイベントが出されます。問題があるドライブへのパスが記述フィールドで示されます。

任意のドライブに書き込めない

アーカイブのために割り当てられたディスクドライブのいずれにもアーカイブを書き込むことができません。この状況は次の理由のいずれかで起ります。

- 共有ドライブへの書き込みアクセスが無効の時。
- 共有ドライブへアクセスできない時。
- 共有ドライブがすでに存在していない時。

上記のことが起るとき、アーカイブは停止します。アーカイブ (アーカイブ・アーカイブの復元・補助アーカイブ) 30秒ごとにドライブステータスを再評価するでしょう。

データベース損失

アーカイブのデータベースとの接続が失われました。これはデータサーバがダウンしたか、またはアーカイブ (アーカイブ・アーカイブの復元・補助アーカイブ) に達することができないからです。

データベースのリカバー

アーカイブのデータベースへの接続を再確立します。

ディスク負荷が80%以上

アーカイブのために割り当てられたディスクスペースの80%以上が使われました。この状況は必要なディスクスペースの評価段階によって、またはそうすべきであるより多くのディスクスペースをとっている他のアプリケーションによって生じるかもしれません。もし割り当てられたディスクスペースを100%使用されると、アーカイブ (アーカイブまたは補助アーカイブ) は、最も古いファイルをはじめとして、新しいアーカイブファイルのためにディスクスペースを空けるために早々に古いアーカイブファイルを削除し始めます。ファイル削除イベントを見てください。

ディスクフル

アーカイブのために割り当てられたすべてのディスクがフルで、既存のビデオファイルを削除することによってアーカイブ (アーカイブまたは補助アーカイブ) がディスクスペースを空けることができません。別のアプリケーションがOmnicastのために確保されたすべてのディスクスペースを使い尽くしたか、またはサーバ管理で「ディスクフルのとき最も古いファイルを削除」を選択されていないとき、このイベントは起るかもしれません (「アーカイブ」セクションを参照)。これが起るとき、アーカイブが停止します。アーカイブは30秒ごとにディスクスペースを再評価するでしょう。

無効なカスタム暗号化値

サーバ管理に提供されたカスタム暗号化値 (親指の指紋 または (暗号化キー) の1つが無効であるなら、起動時および5分ごとにアーカイブによってこの警告が出されます。

ロギング用のディスクスペースが不十分

ファイルロギングが有効で、ログエントリを書くためにディスク上にスペースがないとき、このイベントが出されます。システム管理 - アーカイブの項目下の[ロギング](#)を見てください。

保護されたビデオ閾値の超過

サーバ管理で設定された[保護されたビデオ閾値](#)を超過するとき、アーカイブはこのイベントを生成します。保護されたビデオファイルによって占められたディスクスペースの割合は設定ツールからモニタすることができます。設定ツール - アーカイブ - アーカイブ統計の項目下の[保護されたビデオ統計](#)を見てください。

ユニットがサポートされない

システムによってサポートされないユニットタイプをアーカイブが発見するとき、このイベントが生成されます。

カメライベント

ライブビューアのイベントリストでカメラアイコン (📷) によってカメライベントは表示されます。実体名は設定ツールでセットされたカメラ名です。

アーカイブがないカメラ

TBD...

ファイル削除

早々に、すなわち録画タブの「アーカイブの保持」フィールドで指定された規定日前にカメラに関連づけられたビデオファイルが削除される時、このイベントが出されます。これはアーカイブのディスクスペースがなくなったら起ります。そして新しいファイル用の空きを作るためにもっと古いファイルを削除することを強いられます。記述フィールドは削除されたビデオファイルのパスを示します。

ライブブックマークの追加

ユーザがライブ映像にブックマークを加えるとき、このイベントが出されます。ブックマークが加えられたときに従って、記述フィールドはブックマークテキストを示します。このイベントの典型的な用途はビデオの時期尚早な削除を防ぐためにアクション「[ビデオ保護を適用し始める](#)」を引き起こすことです。

再生ブックマークの追加

ユーザがビデオ再生中にブックマークを加えるとき、このイベントが出されます。ブックマークが加えられたときに従って、記述フィールドはブックマークテキストを示します。このイベントの典型的な用途はビデオの時期尚早な削除を防ぐためにアクション「[ビデオ保護を適用し始める](#)」を引き起こすことです。

モーションオン

確かな動体検知が作られたとき、このイベントが出されます。設定ツール - カメラ - 動体検知の項目下の「[何が確かな動体検知を構成しますか?](#)」を参照してください。

モーションオフ

(モーションブロックの番号に関して測られた) モーションが少なくとも5秒間「モーションオフ閾値」以下に落ちたとき、「モーションオン」イベントに続いてイベントが出されます。設定ツール - カメラ - 動体検知の項目下の「[何が確かな動体検知を構成しますか?](#)」を参照してください。

複数のソースからRTPパケットを受信する

アーカイブが同じカメラから複数のビデオストリームを受信しているとき、このイベントが出されます。この珍しい状況が起るとき、アーカイブは、NAT (ネットワークアドレstransレータ) のためにそれらのソースIPアドレスを見るだけで、どのストリームが正しいものであるか言うことができません。そのため任意の選択をしなければなりません。アーカイブが間違った選択をするなら、間違ったビデオストリームをアーカイブングします。この問題の解決を手伝うために、両方のストリームのソースIPアドレスとポート番号が記述フィールドに示されます。2つのソースは「アーカイブ」と「拒否」に分類されます。IPアドレスのペアとポート番号の両方を調べることによって、どれがこの対立を起している欠陥があるユニットであるか見つけだすことができます。

録画開始 (アラーム)

アラームが引き起されたので録画が始められるとき、このイベントが出されます。この作用は録画がアラームで表示されたカメラのために常に利用可能であることを保証します。設定ツール - アラーム - プロパティの項目下の「[アラーム録画持続期間](#)」を見てください。

録画開始 (アラーム)

Tアラーム録画時間が経過したため録画を終わるとき、このイベントが出されます。設定ツール - アラーム - プロパティの項目下の「[アラーム録画持続期間](#)」を見てください。

録画開始 (連続)

連続的なアーカイブ処理予定がアクティブであるため録画が始められるとき、このイベントが出されます。

録画停止 (連続)

連続的なアーカイブ処理予定によってすでにカメラがカバーされないため、または予定が切られたため録画が止められるとき、このイベントが出されます。

録画開始 (外部)

録画開始アクションによって録画し始めるとき、このイベントが出されます。アクションはイベントによって引き起されるか、またはマクロから実行することができます。

録画停止 (外部)

[録画停止](#)アクションによって録画が止められるとき、このイベントが出されます。アクションはイベントによって引き起されるか、またはマクロから実行することができます。

録画開始 (モーション)

T動体検知によって録画が引き起される時、このイベントが出されます。設定ツール - カメラ - 動体検知の項目下の[モーションで自動録画](#)を見てください。

録画停止 (モーション)

モーションが終わった後に録画が止められるとき、このイベントが出されます。設定ツール - カメラ - 動体検知の項目下の[何が確かな動体検知を構成するか?](#)を読んでください。

録画開始 (ユーザ)

ライブビューアからの[録画ボタン](#)のクリックによって、またはブックマークの追加によってのいずれかで、ユーザによって手動で録画を始めるとき、このイベントが出されます。

録画停止 (ユーザ)

ユーザが[録画ボタン](#)をクリックしたため、または「デフォルト手動録画期間」(設定ツール - カメラの項目下の[録画](#)を参照)の期限が切れたためのいずれかで手動録画が止められるとき、このイベントが出されます。

RTPパケット損失

アーカイブが決して受け取らなかったRTP(リアルタイム=トランスポート=プロトコル)パケットがあるとき、このイベントが出されます。パケットがネットワークで失われたなら、またはアーカイブがネットワークカードで受け取ったすべてのパケットを処理するのに十分なCPUがないなら、これは起るでしょう。このイベントが出された最後の時間からのパケット損失の数(一度にではなく毎分)を記述フィールドが示します。このイベントはユニットイベント(カメラの物理的な親)としてまたはアーカイブイベント(ユニットの物理的な親)としてさらにまとめることができます。

信号損失

カメラがビデオ信号を送るのをやめるとき、このイベントがユニットによって引き起されます。これはカメラ故障またはケーブルの接続を断られた時のみ、このイベントが引き起されることを意味します。ネットワーク問題がこのイベントを引き起さないでしょう。このイベントはユニットイベント(カメラの物理的な親)としてまたはアーカイブイベント(ユニットの物理的な親)としてさらに取り出されます。


信号回復

カメラからの信号が回復しました。このイベントはユニットイベント(カメラの物理的な親)としてまたはアーカイブイベント(ユニットの物理的な親)としてさらに取り出されます。

送信損失


カメラとのネットワーク接続が失われます。このイベントはユニットイベント(カメラの物理的な親)としてまたはアーカイブイベント(ユニットの物理的な親)としてさらに取り出されます。

カスタムイベント

カスタムイベントがライブビューアのイベントリストで旗アイコン()によって示されます。実体名はそれを生成したマクロの名前です。

カスタムイベントを作成する方法について学ぶために、設定ツール - ディレクトリの項目下の[カスタムイベント](#)の項を読んでください。

デジタル入力イベント

デジタル入力イベントがライブビューアのイベントリストでデジタル入力アイコン()によって示されます。実体名は設定ツールにセットされるデジタル入力名です。

デジタル入力接点開始

デジタル入力上の接点がちょうど開かれたところであるとき、このイベントが出されます。

デジタル入力接点閉鎖

デジタル入力上の接点がちょうど閉じられたところであるとき、このイベントが出されます。

ディレクトリイベント

ディレクトリイベントがライブビューアのイベントリストでディレクトリアイコン (📁) によって示されます。実体名はディレクトリ名です。

アラームデータベースで接続を失う

ディレクトリがアラームデータベースとの接続を放すとき、このイベントが出されます。これは重大な問題です。それが起きる時、[アラーム管理](#)が機能を停止します。

アラームデータベースで接続が復旧

ディレクトリがアラームデータベースとの接続を回復するとき、このイベントが出されます。

アラームデータベース用のDFC統合性テストが失敗

[ディレクトリファイルオーバー調整](#) (DFC) のとき、このイベントが出されます。

実体データベース用のDFC統合性テストが失敗

[ディレクトリファイルオーバー調整](#) (DFC) のとき、このイベントが出されます。

ディレクトリファイルオーバー調整が同期しない

システムにインストールされた[ディレクトリファイルオーバー調整](#) (DFC) のUTC時間が1分以上隔てたとき、このイベントが出されます。どのマシンが最新の設定を持っているか決めるために、DFCはアップデートタイムスタンプとを当てにします。非同期されたDFCは設定データの損失とファイルオーバー中の問題を結果として引き起すかもしれません。

ロギング用のディスクスペースがない

ファイルロギングが有効で、ディスクの上にログエントリを書くためのスペースがないとき、このイベントが出されます。システム管理者 - ディレクトリの項目下の[ロギング](#)を見てください。

マクロイベント

マクロイベントがライブビューアのイベントリストでマクロアイコン (🔧) によって示されます。実体名は設定ツールにセットされるマクロ名です。

マクロエラー

マクロの実行中にエラーが発生するとき、このイベントが出されます。

マクロ開始

マクロの実行が始められるとき、このイベントが出されます。

マクロ停止

マクロの実行が止められるとき、このイベントが出されます。

プラグインイベント

プラグインイベントがライブビューアのイベントリストでプラグインアイコン (🔌, 🌟, 🌟) によって示されます。実体名は設定ツールでセットされたプラグイン名です。

ディスクスペースを出ているデータベース

このイベントはMEプラグインにのみ適用します。ディスクスペースに空きがなくなったので、プラグインによって生成されたメタデータをデータベースに保存することができないとき、発行されます。

プラグインエラー

プラグインの実行中にエラーが発生するとき、このイベントが出されます。エラーの性質は記述フィールドで示されます。


プラグイン開始

プラグインの実行が始められるとき、このイベントが出されます。記述はプラグインに対して信頼できるアプリケーションを示します。

プラグイン停止

プラグインの実行が止められるとき、このイベントが出されます。記述はプラグインに対して信頼できるアプリケーションを示します。

PTZイベント

PTZイベントがライブビューアのイベントリストでPTZモーターアイコン () によって示されます。実体名は付加されたカメラ名を示します。

PTZ起動

無作動状態の後でユーザがPTZを使い始めるとき、このイベントが出されます (設定ツール - PTZモーター - プロパティの項目下の [無作動状態遅延](#) を参照)。イベントリストでの記述はPTZを起動させたユーザを示します。異なるユーザがPTZの制御をとる時はいつも、PTZがまだアクティブであるときでさえこのイベントは再生されます。イベントによって引き起された [PTZアクション](#) によって起されたPTZの動きは、このイベントを生成しません。


PTZロック

それがより高いPTZ優先権を持つ別のユーザによってロックされている間、ユーザがPTZを動かそうとすると、このイベントは生成されます。イベントリストでの記述はマシン・アプリケーションタイプ・現在ロックを持つユーザを示します。

PTZ停止

PTZが事前に定義された期間後 (設定ツール - PTZモーター - プロパティの項目下の [無作動状態遅延](#) を参照) に、ユーザによって接触されなかったとき、このイベントが出されます。イベントリストでの記述は最後にPTZを使ったユーザを示します。

ユニットイベント

ライブビューアのイベントリストでユニットイベントがユニットアイコン () によって示されます。実体名は設定ツールにセットされるユニット名です。

ユニットへの設定が無効

ユニットによって無効な設定が拒絶される時、このイベントが出されます。例えば、無効なビットレートをセットする。


ユニット探索

イベントはユニットが発見された (またはそれが失われていた後再発見された) ことを意味します。ユニットがレポートする時はいつも、このイベントがさらに引き起されるでしょう。このイベントはアーカイブイベント (ユニットの物理的な親) としてさらに取り出されます。

ユニット損失

このイベントはユニットが失われていたことを意味します。これが起きるとき、そのユニットに取付けられたすべてのデバイスのアイコンが3つすべてのフロントエンドアプリで赤くなるでしょう。これはユニットによって (新しい設定が適用されているとき)、またはユニットへのネットワークケーブルが抜ける時、レポートすることができます。このイベントはアーカイブイベント (ユニットの物理的な親) としてさらに取り出されます。

ユーザイベント

ライブビューアのイベントリストでユーザイベントがユーザアイコン () によって示されます。実体名はユーザ名です。

ユーザログオン

ユーザがちょうどログオンしたところです。記述フィールドはマシン名・アプリケーションタイプ・ユーザ名 (例えばDTSIANG1 - ライブビューア - ダニエル) を示します。

ユーザログオフ

ユーザがちょうどログオフしたところです。記述フィールドはマシン名・アプリケーションタイプ・ユーザ名 (例えばMBRAULT - アーカイブプレイヤー - マシュー) を示します。

アクション定義

アクションはシステムで検出可能なイベントのいずれかによって引き起されるユーザによってプログラムされた作用です。管理上のユーザによって設定ツールですべてのアクションを定義しなくてはなりません。まとめて、選択されたイベントタイプのために定義されたカスタムアクションは、システムのためにイベント処理を構成します。

利用可能なアクションは次のカテゴリに分けられます。

- [アーカイピングアクション](#)
- [モニタリングアクション](#)
- [ウェブアクション](#)
- [PTZアクション](#)
- [ユーザ通知アクション](#)
- [リレー出力アクション](#)
- [デバイス制御アクション](#)
- [マクロアクション](#)
- [ユニットアクション](#)
- [カスタムアクション](#)

さらにライブビューアから特別な方法でアクションを実行することが可能です。ライブビューア - メニュー - ツールメニューの項目下の「[アクションの実行](#)」に関するトピックを読んでください。

アーカイピングアクション

以下のアクションはアーカイピングに影響を及ぼします。

録画開始

- 指定されたカメラで録画を開始します。
- 右側に現れるカメラツリーで録画を開始したいカメラを選んでください。
- 録画は各選択されたカメラの設定に従います。
- 録画の長さが選択するオプションに依存するでしょう。
 - デフォルト手動録画の長さ - 録画の長さは録画タブでそれぞれ選択されたビデオエンコーダ用のセットされた「デフォルト手動録画の長さ」の値に従うでしょう。
 - 無限 - 録画停止アクションを呼ぶことによって、録画を明白に停止することができます。
 - 指定 (1 ~ 600秒まで) - 録画は指定された持間後に停止します。
- このアクションが引き起される時、録画開始 (外部) イベントが生成されます。
- そのため始められた録画は手動でユーザによって止めることができません
- 録画開始 (外部) イベントは、それ自身で、または録画停止アクションを実行するとき、のいずれかで録画が停止するとき生成されます。

録画停止

- 指定されたカメラで録画を停止します。
- 録画開始アクションによって録画が始められるなら、このアクションは機能します。
- このアクションが引き起され、首尾よく適用されたとき、録画停止 (外部) イベントが生成されます。

ブックマークの追加

- 指定されたカメラにブックマークを追加します (アーカイブプレイヤーで後に検索することができます)。
- 右側に現れるカメラツリーでブックマークを加えたいカメラを選択してください。
- ブックマークテキストを入力します。
- ライブビューアのブックマーク追加コマンドと異なり、このアクションは暗黙のうちに録画を始めません。いくつかのビデオにブックマークが関連づけられたことを確認するために、明示的に録画開始アクションを加えなければなりません。

手動録画品質を優先

- カメラのビデオ品質設定タブにある品質向上ダイアログで指定されるように、録画品質を「手動録画設定」にセットします。このア

クシ ョンはそのダイアログで設定された イベント録画 で常に全般設定を優先」オプションに優先します。

- 「標準の設定としての録画品質」のような別のアクションによって修正されない限り、このアクションの効果は続くでしょう。アーカイブが再起動するとき、効果は失われます。
- 手動録画品質は右側に現れるカメラツリーで選択されたすべてのカメラにセットされます。

イベント録画品質を優先

- カメラのビデオ品質設定タブにある品質向上ダイアログで指定されるように録画品質を「イベント録画設定」にセットします。このアクションはそのダイアログで設定された 手動録画 で常に全般設定を優先」オプションに優先します。
- 「標準の設定としての録画品質」のような別のアクションによって修正されない限り、このアクションの効果は続くでしょう。アーカイブが再起動するとき、効果は失われます。
- イベント録画品質は右側に現れるカメラツリーで選択されたすべてのカメラにセットされます。

標準の設定としての録画品質

- 「手動録画品質を優先」アクションの効果 をキャンセルします。[上記の定義](#) をご覧ください。
- 標準録画設定は右側に現れるカメラツリーで選択されたすべてのカメラで復元されるでしょう。

ビデオ保護の適用を開始

- 「n」日間にわたって次の「m」分以内に録画されたすべてのビデオの削除に対して保護します。「m」が「無期限に」にセットされるなら、[ビデオ保護の適用停止](#) アクションが出されるまで、今後録画されるすべてのビデオが保護されるでしょう。
- 保護は実際保護されたビデオシーケンスを保管するために必要なすべての[ビデオファイル](#)で適用されるでしょう。ビデオファイルを部分的に保護することができないので、保護されたビデオシーケンスの実際の長さはビデオファイルの精度に依存するでしょう。サーバ管理 - アーカイブ - アーカイピングの項目下の[アーカイブファイル](#)を見てください。
- 同じビデオファイルに複数の「ビデオ保護の適用開始」アクションが適用されるとき、最も長い保護期間で保管されるでしょう。
- 一旦ビデオファイルが保護されると、「n」日間に自動的に期限が切れるようセットされていないなら、保護は手動でのみアーカイブプレイヤーから除外することができます。アーカイブプレイヤー - ツールメニューの項目下の[ビデオファイルクエリ](#)を見てください。
- 右側に現れるカメラツリーで選択されたすべてのカメラでビデオ保護は適用されるでしょう。

ビデオ保護の適用を停止

- すぐにあるいは「n」分でのいずれかで、削除に対して来たるビデオ録画の保護を停止します。
- このアクションがすでに保護されているビデオアーカイブに影響を与えないことに注意してください。それはまだこれからのビデオアーカイブにのみ影響を与えるだけです。
- ビデオ保護は右側に現れるカメラツリーで選択されたすべてのカメラへの適用を停止するでしょう。

モニタリングアクション

次のアクションは視覚表示を通してユーザの注意を引き付けます。

アナログモニタでカメラを見る

- 指定されたアナログモニタに現在のカメラを表示します。
- 右側に現れるモニタツリーで現在のカメラを表示したいモニタを選択します。

ライブビューアでカメラを見る

- ライブビューアアプリで指定されたカメラを表示します。
- 指定されたカメラは[赤く点滅する境界線](#)で表示されます。このアクションの目的はユーザの注意をカメラに引き付けることです。ユーザがライブビューアでカメラをクリックするとき、ハイライトは消失するでしょう。
- ライブビューアですでにカメラが表示されているなら、このアクションは赤く点滅するハイライトをつけるだけです。
- ライブビューアでまだカメラが表示されていないなら、カメラはビューイング枠のフリータイトルに表示されるでしょう。フリータイトルがなければ、一番古く表示されているカメラが新しいものと置き換えられます。
- 接続されたユーザが指定されたカメラを見るために特権を持っていないなら、アクションは無視されるでしょう。

ライブビューアのフリーのビューイングタイトルでカメラを見る

- 利用可能なフリーのビューイングタイトルがないとき、アクションが無視されること以外、このアクションは前のものに類似しています。
- 「フリーな」ビューイングタイトルが本当に何を意味するか完全に理解するために、ライブビューア - ビューイング枠 - レイアウト管理の項目下の[ディスプレイ管理](#)の項を参照してください。

カメラをブロック

- 指定されたブロックレベルで選択されたカメラをブロックします。ライブビューア - ツールメニューの項目下の[カメラブロッキング](#)を見てください。

カメラのブロックを解除

- 選択されたカメラのブロックを解除します。[カメラをブロックアクション](#)を見てください。

ウェブアクション

次のアクションはライブビューアユーザに指示 (ウェブページ) を表示するために使うことができます。

ライブビューアでマップを見る

- ライブビューアアプリに選択されたマップを示します。それが付けられるサイトを選択することによって、マップが選択されます (設定ツール - 設定枠 - サイトの項目下の [Mマップs](#) を参照)。
- このアクションが効力を発するためにOmnicastライセンスによって「HTMLマップ」オプションをサポートしなければなりません。
- 作用の残りは「[ライブビューアアクションでマップを見る](#)」アクションに類似しています。

ライブビューアでURLアドレスを表示

- 指定されたライブビューアにURLアドレスによって指定されたウェブページを表示します。
- 右側に現れるライブビューアリストで指定されたURLを表示したいライブビューアを選択してください。
- 右側のライブビューアリストの下にあるフィールドでURLアドレスを指定します。
- 作用の残りは「[ライブビューアアクションでマップを見る](#)」に類似しています。

PTZアクション

次のアクションはPTZモーターにコマンドを送ります。

プリセットへ行く

- 指定されたPTZモーターが指定されたプリセットポジションに行くように命令します。
- 右側に現れるPTZモーターツリーでPTZモーター (1つのみ) を選択して、プリセット番号をプリセット数値フィールドに入力してください。

パターンを実行

- 指定されたPTZモーターで指定されたパターンを走らせてください。
- 右側に現れるPTZモーターツリーでPTZモーター (1つのみ) を選択して、パターン番号をパターン数値フィールドに入力してください。

PTZ補助のセット

- 指定されたPTZモーターで指定された補助スイッチをオンにしてください。
- 右側に現れるPTZモーターツリーでPTZモーター (1つのみ) を選択して、補助番号を補助数値フィールドに入力してください。

PTZ補助のクリア

- 指定されたPTZモーターで指定された補助スイッチを消してください。
- 右側に現れるPTZモーターツリーでPTZモーター (1つのみ) を選択して、補助番号を補助数値フィールドに入力してください。

ホームへ

- 指定されたPTZモーターがその定位置に行くように命令します。すべてのPTZプロトコルがこの機能をサポートするわけではありません。
- 右側に現れるPTZモーターツリーでPTZモーター (1つのみ) を選択します。議論を必要としません。

ユーザ通知アクション

次のアクションは特定のユーザにメッセージ・サウンド・電子メールを送ります。

メッセージを送る

- ユーザがライブビューアに接続しているなら、指定されたユーザにオンスクリーンメッセージを送ります。
- ユーザがライブビューアアプリを動かしていないなら、アクションは無視されるでしょう
- 右側に現れるユーザリストでユーザを選択して、メッセージテキストをメッセージフィールドに入力してください。

アラート音声を送る

- ユーザがライブビューアに接続しているなら、指定されたユーザにサウンドバイトを送ります。ユーザがライブビューアアプリを動かしていないなら、アクションは無視されるでしょう
- 右側に現れるユーザリストでユーザを選択して、サウンドファイル (.wav) の名前を「サウンド名」フィールドに入力してください。ファイルエクステンションを入力する必要はありません。警告 :宛先ユーザが適切なサウンドバイトを聞くために、対応する音波はライブビューアアプリが走っているマシン上にインストールしなければなりません。Omnicast設備に伴う標準の警告音ファイルはOmnicastクライアント= インストールディレクトリの項目下のサブフォルダ「AlertSounds\」で見つけることができます。警告音ファイル用のフォルダパスはライブビューアアプリの**オプション**ダイアログで設定されます。
- サウンドファイルを聞くために、再生ボタンをクリックしてください。

電子メールを送る

- 指定されたユーザに電子メールを送ってください。選ばれたユーザは電子メールアドレスを設定しなければなりません (設定ツール - 設定枠 - ユーザの項目下の**プロパティ**を見てください)。ユーザが電子メールアドレスを持たないなら、アクションは無視されるでしょう。さらにディレクトリは適切にこのアクションを処理するよう設定しなければなりません (サーバ管理 - ディレクトリの項目下の**電子メール**を見てください)。
- 右側に現れるユーザリストでユーザを選択して、メッセージフィールドにメッセージを入力してください。

トリガアラーム

- アラームを引き起します。アラームリストで引き起される必要があるアラームを選択します。
- このアクションが**カメライベント**によって引き起されるなら、第2次オプションが利用できます。 リストにこのエンコーダを加える」。選択されたアラームのエンコーダリストに現在のエンコーダを加えるために、このオプションを選んでください。カメラの表示オプションは常に「ライブ映像」でしょう
- アラーム受取人はアラームの**受取人タブ**で設定されます。
- システムによってアラームがどのように表示されるかを知るために、ウェルカム - システム概念 - アラーム管理の項目下の**アラーム表示モード**の項を参照してください。

リレー出力アクション

デフォルト状態の反対値にリレー出力をセットする

- そのデフォルト状態の反対の値に、ユニットのリレー出力値をセットします。
- これはリレー出力 (ドアベルやライトなど) に接続したデバイスを活性 / 不活性にするために使うことができます。
- 右側に現れるリストで選択したリレー出力にアクションが適用されるでしょう

デフォルト状態にリレー出力をセットする

- デフォルト状態値にユニットのリレー出力値をセットします。
- これはリレー出力 (ドアベルやライトなど) に接続したデバイスを活性 / 不活性にするために使うことができます。
- 右側に現れるリストで選択したリレー出力にアクションが適用されるでしょう

デバイス制御アクション

次のアクションは特定のデバイスにコントロールメッセージ (信号) を送ります。

シリアルポートでストリングを送る

- 指定されたシリアルポートに文字列を送ります。このアクションは、どんな装置がエンコーダのシリアルポートに接続しているかによって、多様なデバイスを管理するために使うことができます。
- 右側に現れるシリアルポートツリーでシリアルポートを選択して、ストリングをストリングフィールドに入力してください。

マクロアクション

マクロの実行

- 事前に定義されたマクロの実行を開始します。
- 右側に現れるトップリストで実行するマクロを選んでください。マクロを実行するために使われるバーチャルマトリクスはボトムリストで選択しなければなりません。

ユニットアクション

ユニットのレポート

- 指定されたユニットをレポートします。
- 右側に現れるユニットツリーからレポートするためにユニットを選んでください。

カスタムアクション

カスタムアクションが[設定ツール](#)で定義されます。それらは、出力信号をオン/オフ切り替えることによって、またはパルスを送ることによって、多様なデバイスを管理するために使うことができます。

カスタムアクションが定義される時、それらは利用可能なアクションメニューに加えられます。

アラーム管理

紹介

アラーム管理がOmnicastによってサポートされた基本的な[イベント処理](#)メカニズムへの拡張だと見なすことができます。それは警備員からの即座の注意を必要とする状況、およびスクリーン上にライブ映像または録画映像を表示することによって記述することができるイベントを処理するために設計されます。これらの状態は私たちが「アラーム状態」と呼ぶものです。

アラーム実体

それぞれのタイプのアラーム状況がシステムとユーザ両方と異なった処理手続きを必要とするかもしれません。これらの処理必要条件はOmnicastでアラーム実体と定義されます。各アラーム実体を異なる種類の状況に適用することができます。アラーム実体の主な特徴は以下に記述されます。

- 名前** アラーム実体のユニークな識別子 (アラーム処理手順)。
- 優先権** アラーム優先順位付けのために使われます。同時に複数のアラームが起るとき、より高い優先権を備えたものが最初に表示されます。さらなる詳細については「[アラーム表示モード](#)」という題のセクションを参照してください。
- カメラリスト** アラーム状態を記述するために表示されるべきカメラ (ビデオエンコーダ) のリスト。それぞれのカメラがライブ映像・アーカイブ再生 (通常イベントの発生の数秒前の) または静止フレームのシークエンスを表示するよう設定することができます。同じ場面の異なる視角を提供するために、複数のカメラを使うことができます。
カメラリストが空であるなら、アラームはサイレントアラームと呼ばれます。
- 受取人リスト** アラームを受け取るべきユーザのリスト。アラーム受取人はアラームを処理するために、責任があるものです。事前に設定されたシークエンスに従って、受取人へ一斉に、または次々に通知することができます。

この章の残りの間ずっと、コンテキストが明確であるとき、「アラーム実体」を指定するために用語「アラーム」を使います。ここで記述されないアラームに関する多くの他の特徴があります。それらのすべてを学ぶために、設定ツール - 設定枠 - アラームの項目下の[プロパティ](#)の項を参照してください。

コンテキストアラーム

「コンテキストアラーム」は、ライブビューアからのコンテキストに応じたアラームを生成するために使用されたシステム定義 [アラーム実体](#) です。このタイプのアラームの目的は、特別なイベントが特定のカメラで観察したと即座に報告することです。生成されたアラームは「コンテキストアラーム」実体のために設定されたプロパティに従って、選択されたカメラからライブ映像のみを表示します。アラームを送る前に、ユーザは受取人を選ばなければなりません。

「コンテキストアラーム」実体は削除または改名することができません。ユーザがその[プロパティ](#)を変えることができ、設定ツールで[アクション](#)を関連づけることができます。しかし[エンコーダリスト](#)も[受取人リスト](#)もありません。それらがアラームが生成される場所から「コンテキスト」に順応させることができるように、これら2つのリストは故意に未定義のままにしておかれます。

コンテキストに応じたアラームを引き起す方法を学ぶために、ライブビューア - メニュー - カメラの項目下の[トリガアラーム](#)コマンドの記述を読んでください。

アラーム処理

アラームトリガ

アラームを引き起す3つの方法があります。

- 最も簡単な方法はライブビューアのタイトルコンテキストメニューから「[アラームを引き起す](#)」コマンドを使うことです。モデルとして「[コンテキストアラーム](#)」を使用して、このコマンドは毎回異なる[アラーム実体](#)を定義することを必要としないでライブビューアにどんな選択されたカメラでユーザが直ちにアラームを生成することができます。
- 2つめの方法はモニタしたいアラーム状態に対応している特定の[イベント](#)に「[トリガアラーム](#)」アクションを関連づけることです。指定され

たイベントが起るとき、指定された[アラーム](#)が引き起されるでしょう。システムで同じアラームを複数のイベントに関連づけることができます。

3. 3つめの方法は[マクロ](#)から「トリガアラーム」コマンドでアラームを生成することです。マクロプログラミングについて学ぶために、設定ツール - 設定枠 - マクロの項目下の[プロパティ](#)の項を参照してください。

アラーム実例

アラームが引き起される時はいつも、アラーム実例が作成されます。アラーム実例は、[アラーム実体](#)・引き金となっているイベント（またはマクロ）・実例作成時間によって特徴づけられて、アラーム状態の特定の発生を定義することです。各アラーム実例が追跡目的でユニークな実例数によって識別されます。

[承認されなかった](#)アラーム実例がアクティブアラームと呼ばれます。

アラーム受取人

[アラーム受取人](#)は特定のタイプのアラームを処理するために割り当てられた指名された人々です。彼らは[ユーザ](#)・[ユーザグループ](#)・[モニタグループ](#)になります。各アラーム受取人は、その方法で送るアラームの追跡するために、それ自身のアラームの待ち列を持っています。ユーザがログオンしていないときでさえ、アラーム待ち列はディレクトリによって維持されます。アラームが承認されるとき、アラーム待ち列はクリアされます。

アラーム待ち列でそれらの優先権とそれらの作成時間（最初が最も古い）に従ってアラーム実例が順序づけられます。この順序はどのアラーム実例が最初に表示されるべきであるか決定するシステムに従います。

アラーム表示

アラームがライブビューアプリでまたはアナログモニタで示されます。アクティブアラームのみ表示することができます。ライブビューアがアラームを表示するために、1枚以上の[ビューイングタイトル](#)が[取付け](#)られていなければなりません。同様に、アナログモニタでアラームを表示するために、モニタは[モニタグループ](#)の一部でなければなりません。

所定のアラームに割り当てられたすべてのカメラは、「滞留時間」と呼ばれる同じ時間量で表示されます。カメラは一齐に([シンプル](#)または[一斉切換](#))または選択された[表示モード](#)によってもう一つ([ブロック](#))の方法で表示することができます。

アラーム承認

アラーム承認はアラームに対する特定のユーザ回答です。それはアラームが処理されたと合図します。そのために、アラームが承認されるとすぐに、それは不活性になり、それがビューイングタイトルで[休止](#)されるべきを除いて、すべてのディスプレイから取り除かれます。アラーム実例が[アラームツールバー](#)からまたはライブビューアの[アラームリスト](#)から承認することができます。

Omnicastはあらゆるタイプのシナリオをカバーするために、3つのことなるアラーム承認を提供します。

1. デフォルト承認

アラーム承認の最も普通の形式で、これはOmnicastバージョン3.5以前での唯一の形式です。このアクションは2つの[アラームイベント](#)を生成します：「アラーム承認」と「アラーム承認 (デフォルト)」。

2. 代理承認

アラーム承認の2つめの形式は、1つめと同じです。違いはそれを生成する[アラームイベント](#)で見つけることができます。「アラーム承認」と「アラーム承認 (代理)」。承認の代理形式はデフォルト形式で同一のトリガイベント（例えば、ドアを開けるか否かにかかわらず誰かがベルを鳴らす）に2つの対立する回答を提供するためにしばしば使われます。代理承認は設定ツールから明示的に有効にすることができます。設定ツール - アラーム - [承認](#)を見てください。

3. カスタム承認

カスタム承認は多肢選択回答を必要とするアラームを処理するために設計されます。このアクションは[アラームイベント](#)「アラーム承認」に加えユーザ選択の[カスタムイベント](#)を生成します。特定のアラームでカスタム承認を有効にするために、複数のカスタムイベントを当該のアラームの[承認](#)タブで選択しなければなりません。

定期性質のアラームのために、誰も前にそれを認めていないなら、所定の時間後に、自動的にアラーム実例を承認するようシステムに通知することが可能です。この作用は設定ツールでアラームの[プロパティ](#)タブから設定することができます。

転送とスヌーズ

ユーザがアラーム実例を別のユーザに転送するか、または時間のプリセット量のためにスヌーズするように求めることができます (ライブビュー - ビューイング枠 - ビューイングタイトルの項目下の[アラーム表示](#)を参照)。一旦転送 またスヌーズすると、アラームは現在のユーザのディスプレイから取り除かれますが、他のユーザに対してはアクティブなままです。

アラーム履歴 データベース

アラーム実例 (作成・転送・スヌーズ) で実行されたすべてのアクションは、後の分析のために調べられることができる「アラーム履歴 データベース」への記録をとります。3つすべてのOmnicastクライアントアプリでユーザはアラーム履歴 データベースを見ることができます。

アラーム履歴に関してそれぞれのアプリケーションでできることについてさらに学ぶために、以下に示したように、ユーザガイドの適切なセクションを読んでください。

- アーカイブプレイヤー クエリ枠 [アラーム検索](#) (アラーム履歴 データベースで見て、クエリを実行する)
- 設定 ツール 設定枠 ディレクトリ [アラーム](#) (システムでアラーム実例を見る)
- ライブビューア メッセージ枠 [アラームリスト](#) (現在のユーザのアラームクエリを見る)

アラーム表示 モード

アラーム表示 モードは[アラーム受取人](#)のプロパティです。システムにアラームがどのように示されるべきであるか伝えます。表示モードの選択は設定 ツールでユーザの[ライブビューア](#)タブまたはモニタグループの[プロパティ](#)タブでセットされます。[シンプル](#)・[一斉切換](#)・[ブロック](#)の3つの表示モードからの選択で利用できます。

この項の残りの間ずっと、どちらかが適用されていても、ライブビューアアプリで[取付けられたタイル](#)か、[モニタグループ](#)でのアナログモニタのいずれかを明示するために、全般用語「アラームモニタ」を使用します。

シンプル

シンプルアラーム表示モードは常に、アラーム優先権を考慮しながら可能な限り同じ量のアラームカメラを示します。ですが、アラームモニタ (またはタイル) ごとに1つ以上のアラームカメラを決して表示しません。これは表示間にサイクリングがないことを意味します。アラームが承認されるとすぐに、トップアラームが最初のアラームモニタを占拠するという状態で、アラームが再編成されます。

よりわかりやすくこのモードについて説明するために例を見ましょう。de.

例：

それぞれ2台のカメラを持っている3つの連続したアラームが3つのアラームモニタであると思ってください。

アラームモニタ1はアラーム1のカメラ1を表示します。
アラームモニタ2はアラーム1のカメラ2を表示します。
アラームモニタ3はアラーム2のカメラ1を表示します。

アラーム1が承認されるまで、アラーム2のカメラ2が表示されません。

アラーム1が承認される時、2台のモニタによってすべて移行され、私たちがは以下を得ることができます。

アラームモニタ1がアラーム2のカメラ1を表示します。
アラームモニタ2がアラーム2のカメラ2を表示します。
アラームモニタ3がアラーム3のカメラ1を表示します。

それらを表示するためのモニタよりアラームが多くのカメラを持っているなら、残っているカメラは決して表示されません。

現在のものより高い優先権を備えた新しいアラームが引き起されるなら、新しいアラームがリストで1台目のモニタを占有し、残りが下方に切り替えられるでしょう。

一斉切換

一斉切換モードはアラームモニタの使用に関してシンプルモードに類似しています。両方のモードが同時に所定のアラームのすべてのカメラを示そうとします。ですがこれは類似性が終わるところです。一斉切換モードは2つの局面でシンプルモードとは異なります。

1. 一度に1つのアラームのみ表示されます。
2. 所定のアラームのすべてのカメラが表示されます。

次の例はこれらの違いを例証しています。

例：

それぞれ5秒の滞留時間を備えた5台のカメラを持つ2つの連続したアラームと、3つのアラームモニタを考慮してください。

アラームモニタ1はアラーム1のカメラ1を表示します。
アラームモニタ2はアラーム1のカメラ2を表示します。
アラームモニタ3はアラーム1のカメラ3を表示します。

5秒の滞留時間後に、アラーム1の残っている2台のカメラが表示されるでしょう

アラームモニタ1はアラーム1のカメラ4を表示します。
アラームモニタ2はアラーム1のカメラ5を表示します。
アラームモニタ3はアラームが起る前に、それを表示していたものは何でも表示します。

さらに5秒後に、アラーム1と同じパターンの後に、アラーム2が表示されるでしょう

アラーム2の後に、新しいアラームが引き起こされないなら、ディスプレイはアラーム1に切り替え復帰するでしょう

備わっているモニタより多くのアラームカメラがあるとき、そのため、リストのトップにあるカメラで始まって、カメラはバッチで表示されます（設定ツール - 設定枠 - アラームの項目下の[エンコーダタブ](#)を参照）。すべてのカメラが表示されるまで、滞留時間によって指定された時間に対してカメラの各バッチが表示されるでしょう。2台のモニタだけしかないなら、5秒の滞留時間を備えた5台のカメラアラームを表示するために15秒を必要とします。ですが5台以上のモニタにおいても5秒を必要とします。

待ち列に1つ以上のアラームがあるなら、「同時に表示されるアラームの最大数」（受取人の優先設定）まで、ディスプレイはそれらのすべてを通してサイクルし、順番にそれらは待ち列で見つけられます。

より低い優先権アラームが表示されている間に、より高い優先権アラームが引き起こされるなら、ディスプレイはすぐにより高い優先権アラームに切り替えるでしょう。新しいアラームの表示がタイムアウトした後、ディスプレイは待ち列でアラームの順序に従って待ち列にある次のアラームを再開するでしょう

ブロック

このモードで、アラームに割り当てられたすべてのカメラは1台のモニタで連続的に表示されます。滞留時間に指定された時間で各カメラは表示されるでしょう。そのため、利用可能なモニタ数にかかわらず、5秒の滞留時間を備えた5つのカメラアラームを表示するために25秒を必要とします。

待ち列に1つ以上のアラームがあるなら、受取人の優先設定で指定された「最大限」まで、備わっているモニタと同じで、それらは同時に表示される同じ量のアラームになります。より高い優先権アラームはより低い番号のアラームモニタに割り当てられるでしょう。

利用可能なモニタより、同時に表示するべきアラームが多くあるなら、そこで最後のモニタ（最も高い番号を持つモニタ）が残りのアラームをサイクルするために使われるでしょう。

よりわかりやすくこのモードについて説明するために例を考えましょう

例：

それぞれ3台のカメラと3つのアラームモニタを持つ4つの連続したアラームがあると思ってください。

そのすべてのカメラをサイクリングして、アラームモニタ1がアラーム1を示します。
そのすべてのカメラをサイクリングして、アラームモニタ2がアラーム2を示します。
それらのすべてのカメラをサイクリングして、アラームモニタ3がアラーム3と4を示します。

アラーム1より高い優先権を備えた第5アラームが引き起こされるなら：

そのすべてのカメラをサイクリングして、アラームモニタ1がアラーム5を示します。
そのすべてのカメラをサイクリングして、アラームモニタ2がアラーム1を示します。
それらのすべてのカメラをサイクリングして、アラームモニタ3がアラーム2/3/4を示します。

アラーム1が承認されるなら、アラーム2がモニタ2でその場所をとるでしょう：

そのすべてのカメラをサイクリングして、アラームモニタ1がアラーム5を示します。
そのすべてのカメラをサイクリングして、アラームモニタ2がアラーム2を示します。
それらのすべてのカメラをサイクリングして、アラームモニタ3がアラーム3と4を示します。

待ち列で他の何よりも高い優先権を備えた新しいアラームが引き起されるなら、新しいアラームは、リストで最初のモニタに表示され、残りが下方に切り替えられるでしょう。

利用可能なアラームモニタが1台しかないなら、一斉切換とブロックアラーム表示モードが同一になることに注意してください。

ライブビューア



概要

ワークスペース

メニュー

ツールバー

ビューイング枠

コントロール枠

メッセージ枠

ライブビューア

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

概要



直観的でパワフル

ライブビューアアプリはセキュリティシステム全体のコントロールおよびモニタリングセンターの役をします。ライブビューアから警備員は、フルモーションビデオの視聴・カメラの動きの制御・オンスクリーンアラーム通知の受信・ビデオスナップショットの保存と印刷・インスタント再生クリップの視聴・他の機能の間でブックマークを生成することができます。さらに、ライブビューアはサードパーティシステムからのすべてのメタデータをアラームを引き起こすために使うことができるイベントの包括的なセットを統合します。適切なイベント管理のため合理化されたメディアでの能力内で起こるイベントの完全な理解を得るために、直観的でパワフルなライブビューアは必要なツールを提供します。

機能のハイライト

ビューイング能力

- 容易な検索のためにロジカルグループでカメラを見る ([カメラ枠](#)を参照)。
- 簡単なドラッグ & ドロップにより任意のビデオソースを見る ([レイアウトの管理](#))を参照)。
- アナログモニターで任意のビデオソースを見る ([アナログモニタ枠](#)を参照)。
- カメラの視聴と制御 ([カメラコマンド](#), [PTZ制御](#), [デジタルズーム](#)を参照)。
- カメラシーケンスの視聴と制御 ([カメラシーケンスコマンド](#)を参照)。
- マップの視聴と制御 ([マップコマンド](#)と[マップの表示](#))を参照)。
- アラームの視聴と制御 ([アラームコマンド](#)と[アラームリスト](#)を参照)。
- カメラに関連づけられたメタデータを見る ([タイルコンテキストメニュー](#)の項目下のメタデータを参照)。

ビューイングエリアのパーソナライズ

- 複数のスクリーンレイアウト間を容易に切り替える ([ビューレイアウト](#)を参照)。
- スクリーンレイアウトのパーソナライズ ([レイアウト管理 ツールバー](#)と[タイルパターン](#)を参照)。
- ツールバーのパーソナライズ ([ツールのカスタマイズ](#)を参照)。
- パーソナライズスクリーンレイアウトの保存 ([レイアウトの編集/保存](#)を参照)。
- フルスクリーンでビデオを見る ([フルスクリーンビデオ](#)を参照)。
- ガードツアーの開始/停止とセットアップ ([レイアウト管理](#)を参照)。
- IPビデオウォールとしてアプリケーションをセットアップ ([マルチディスプレイ設定](#)を参照)。

カメラの制御と重要なイベントへのマーキング

- ユーザの選択されたカテゴリからのカメラをブロック ([カメラブロッキング](#)を参照)。
- PTZ (パン/チルト/ズーム)・プリセット:パターンの使用 ([PTZ制御](#)を参照)。
- オートドーム用のプリセットとスキャンパターンの定義 ([PTZ制御](#)を参照)。
- 光学ズームが利用できないときデジタルズームを使用する ([デジタルズーム](#)を参照)。
- 手動で録画の開始/停止 ([録画ボタン](#)を参照)。
- スクリーン上で見られるすべてのローカルコピーを保存する ([ローカル録画](#)を参照)。
- 今後の容易な参照のためにビデオにブックマークを挿入 ([ブックマークの追加](#)を参照)。
- 見逃したアクションのインスタント再生 ([インスタント再生](#)を参照)。
- ディスクに現在のフレームの印刷と保存 ([カメラコマンド](#)を参照)。
- マウスの代わりにPCキーボードを使用する ([キーボードコマンド](#)を参照)。

アラーム管理

- インスタントアラーム通知 ([アラームインジケータ](#)と[ビューイングアラーム](#)を参照)。
- アラーム表示のために取付け/取外したタイル ([タイルボタン](#)と[アラーム状態](#))を参照)。
- コンテキストに応じたアラームを引き起こす (カメラメニュー - [トリガアラーム](#)を参照)。
- アラームの視聴と制御 ([アラームコマンド](#)と[アラーム表示モード](#)を参照)。
- アラームの承認・転送・スヌーズ ([アラームコマンド](#)と[アラームリスト](#)を参照)。
- アラーム自動転送の設定 ([アラームサブメニュー](#)を参照)。
- アラーム履歴を見る ([アラームの操作](#)を参照)。
- 他のシステムイベントの監視 ([イベントリスト](#)を参照)。

ワークスペース



ワークスペース記述

ライブビューアワークスペースは7つのメインエリアに分けられます (上記の図を参照)。それらのすべては、隠すことができない唯一のエリアである**ビューイング枠**からより多くのスペースを作るために視界をサイズ変更するか、隠すことができます。

メニュー アプリケーションメニューは標準のWindowsアプリケーションメニューです。マウスの使用と対照した場合アプリケーションと相互作用するために代案としてキーボードを提供します。しかしながら、アプリケーション設定を変えるなどのある特定のコマンドのみメニューを通して実現することができます。[さらに学ぶ](#)。

ツールバー アプリケーションツールバーはライブビューアで最も頻繁に使われるコマンドのグラフィック描写を提供します。さらに日付・時間・CPU用法の割合のような、現在のシステムステータスだけでなく接続ステータスも示します。[さらに学ぶ](#)。

ビューイング枠 ビューイング枠はメインビューイングエリアです。このエリアで一度に最大16台のカメラを表示することができます。ワークスペースで隠すことができない唯一のエリアです。[マルチディスプレイ設定](#)で、ライブビューアは利用可能なモニタと同じ数のビューイング枠を持つことができます。各ビューイング枠がシステムでユニークなIDを割り当てられます。[さらに学ぶ](#)。

ツール枠 ツール枠はビューイング枠に表示された実体のコントロールに関する4セットのツールを含みます。[さらに学ぶ](#)。

カメラ枠 カメラ枠はユーザによってアクセス可能なすべての**表示可能な実体**を表示するツリーを含んでいます。それらを見るためにツリーからビューイング枠まで実体をドラッグすることができます。[さらに学ぶ](#)。



アナログモニタ枠

アナログモニタ枠はユーザによってアクセス可能なアナログモニタのみを表示しているツリーを含んでいます。選択されたモニタでそれを表示するためにアナログモニタ枠でカメラ枠からモニタまでカメラをドラッグすることができます。[さらに学ぶ](#)。

メッセージ枠

メッセージ枠はシステムで起っているイベントを表示するために使われます。[さらに学ぶ](#)。

ワークスペースのカスタマイズ

タイトルバーを含んでいる枠は、 ボタンをクリックしてフローティングウィンドウに変更するか、または  ボタンをクリックして閉じることができます。隠れている枠を再び表示させるために、[ビューメニュー](#)を使ってください。

いずれかの枠のサイズを変えるために、2つの枠を区別している端の1つをクリックして、サイズを変えたい方向に向かってドラッグしてください。

メニュー



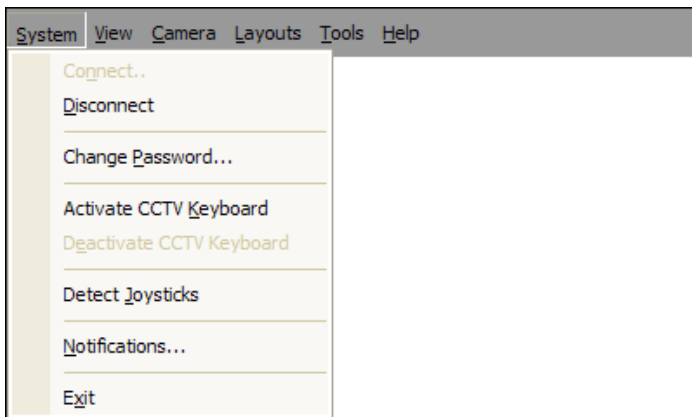
このライブビューアメニューは次のサブメニューを含んでいます。

- システムメニュー** このメニューはユーザがディレクトリから接続または切断することができます。[さらに学ぶ](#)。
- ビューメニュー** このメニューはユーザにライブビューア=ワークスペースの視覚設定を変更させます。[さらに学ぶ](#)。
- カメラメニュー** このメニューはユーザにビューアレイアウトで現在選択されたカメラで特定のアクションを行わせます。[ツールバー](#) コマンドのほとんどがさらにここで見つけられます。[さらに学ぶ](#)。
- レイアウトメニュー** このメニューはビューアレイアウトの制御と関連したすべてのコマンドをまとめます。[さらに学ぶ](#)。
- ツールメニュー** このメニューはユーザにライブビューア[オプション](#)を変更させ、アーカイブプレイヤーと設定ツールのような他のプログラムを呼び出させます。[さらに学ぶ](#)。
- ヘルプメニュー** このメニューはユーザに様々なヘルプ機能にアクセスさせます。「コンテキスト・・・」と選択すること、または [F1] をクリックすると、実行している現在のアプリケーションに関連したリファレンスガイドセクションでこのドキュメントを開くでしょう。[さらに学ぶ](#)。

メニューを通してナビゲートするために、ただメニュー名をクリックしてください。そうすればメニューオプションが開かれるでしょう。マウスカーソルをメニュー項目上に動かすことで他のサブメニューを開示させます。各サブメニューについてより多くのことを読むために、対応するリンクをクリックしてください。


[ライブビューア](#) > [メニュー](#)

システムメニュー



システムメニューはすべてのOmnicastフロントエンドアプリの基準です。まだ接続していなければ、ユーザがディレクトリに接続させます。または、別のものへ接続することができるように、ユーザに現在のディレクトリから切断させます。


接続...

まだディレクトリに接続されていない場合は、このコマンドを使用することができます。このコマンドは[アプリケーションコントロールパネル](#)で  ボタンをクリックすることと同じです。次のダイアログボックスを開きます。

ライブビューアを使うために、ユーザ名とパスワード(システム管理者によって提供される)を入力して、あなた自身を識別しなければなりません。

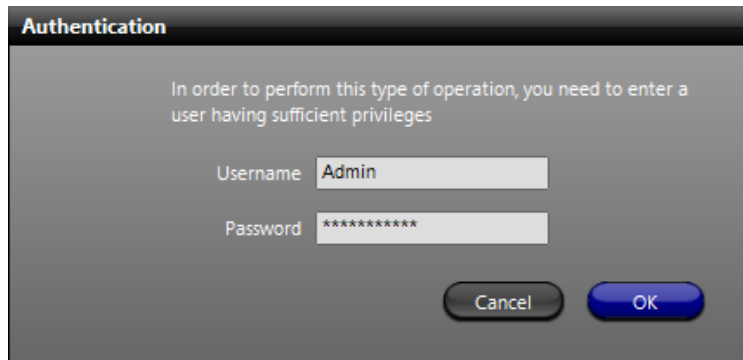
ディレクトリとその高度なオプションに接続することについて、より多くを学ぶために、ウェルカム - システム概念の項目下の[接続ダイアログ](#)の項を参照してください。

切断

このコマンドは現在のディレクトリからライブビューを切断しますが、アプリケーションを終了しません。[アプリケーションコントロールパネル](#)で  ボタンをクリックすることと同じです。別のディレクトリに、または別のゲートウェイを通じて接続したいなら、このコマンドを使ってください。



ログオフまたはアプリケーションを終了するために、「クライアントビューの変更」特権を必要とすることに注意してください。この特権を持っていないなら、特権を持つユーザで入るよう促されるでしょう。

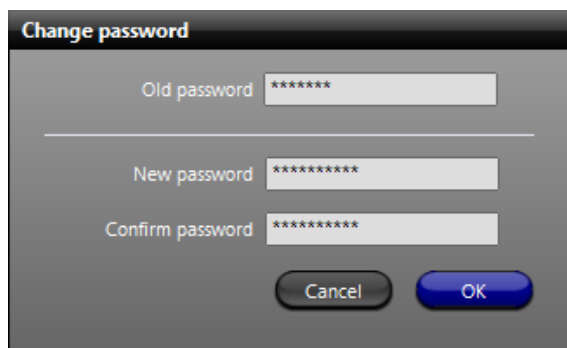


The image shows a dialog box titled "Authentication". It contains the text: "In order to perform this type of operation, you need to enter a user having sufficient privileges". Below this text are two input fields: "Username" with the value "Admin" and "Password" with a masked value "*****". At the bottom right, there are two buttons: "Cancel" and "OK".

パスワードの変更

このコマンドで、現在選択されたユーザがユーザ自身のパスワードを変更することができます。

...




The image shows a dialog box titled "Change password". It contains three input fields: "Old password" with a masked value "*****", "New password" with a masked value "*****", and "Confirm password" with a masked value "*****". At the bottom right, there are two buttons: "Cancel" and "OK".

パスワードを変えるために最初に古いパスワードを入力し、次に新しいパスワードを2回入力して、OKをクリックしてください。セキュリティ上の理由により、2つ目のフィールドに新しいパスワードをコピーして、貼付けることができません。

CCTVキーボードをアクティブにする

[CCTVキーボード](#)をPCのシリアルポートに接続しているとき、このコマンドを使ってください。このコマンドは、カメラの動きをコントロールするためにマウスを使う代わりにCCTVキーボードを使うことを可能にします。

CCTVキーボードがアクティブのとき、キーボードアイコン () がツールバーで[タイルコントロールパネル](#)に現れるでしょう。


CCTVキーボードを機能させるには、PC用に適切に設定しなければなりません。どのようにPC用にCCTVキーボードを設定するかについて学ぶために、ツールメニュー - オプションの項目下の[キーボードオプション](#)の項を参照してください。

CCTVキーボードを不活性にする

シリアルポートから[CCTVキーボード](#)を切断するためにこのコマンドを使ってください。PCがシリアルポートを1つだけ備えているとき、また一時的に他のことにシリアルポートを使う必要があるとき、このコマンドは有用になります。


ジョイスティックの検出

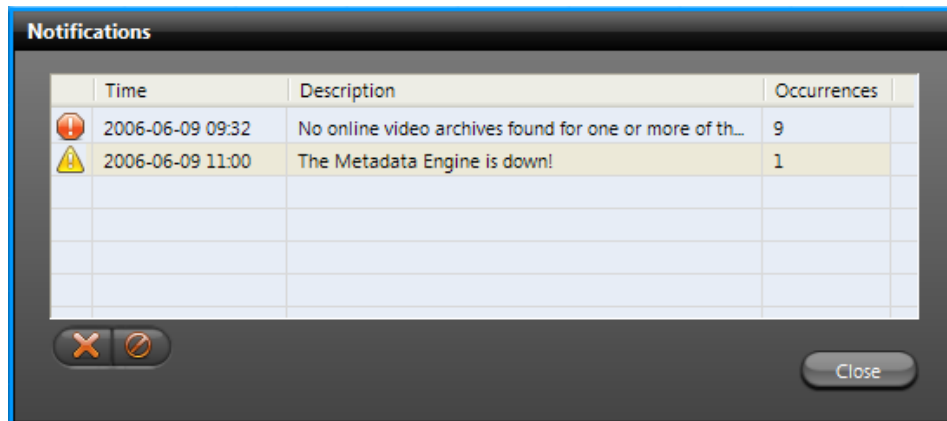
PCに接続したジョイスティックまたはゲームコントローラを検出するために、このコマンドを使ってください。ライブビューを起動させた後にジョイスティックを接続されたときのみ、このコマンドが必要です。

ジョイスティックが検出されるとき、ジョイスティックアイコン () がツールバーで[タイルコントロールパネル](#)に現れるでしょう。ライブビューのためにどのようにジョイスティックを設定するかについて学ぶために、ツールメニュー - オプションの項目下の[ジョイスティックオプション](#)の項を参照してください。




通知...



「見逃した通知」ログを開くためにこのコマンドを使ってください。時間のプリセット量の中でユーザによって承認されないライブビューアによって表示されたすべての通知メッセージはスクリーンを一杯にするのを避けるためにこのログに移動させます。通知メッセージがスクリーンに留まる時は10秒のデフォルト値を持っています。オプションダイアログの[ユーザインタラクションオプション](#)でこの値を変えることができます。

ログにメッセージがあるとき、通知ボタンがツールバーで[アプリケーションコントロールパネル](#)に現れるでしょう。通知ボタンをクリックすることで「通知」ログを開きます。



各ログエントリの前のアイコンはメッセージのタイプを示します。

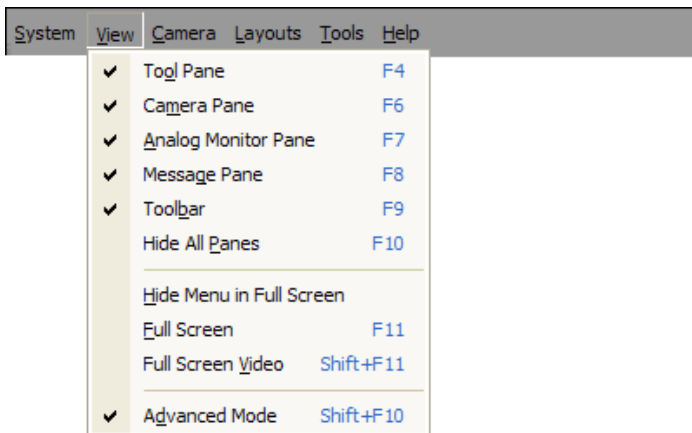
-  「メッセージを送る」[アクション](#)によって通知を送る。
-  警告メッセージ。
-  エラーメッセージ。

一度にすべてのメッセージをクリアするか、または1つずつ削除することができます。ある特定のメッセージがそれらの発生回数によって繰り返し表示されたらと報告することができます。時間は最後の発生が表示された時に対応します。

終了

このコマンドは、現在のディレクトリからライブビューアを切断し、アプリケーションを終了します。

ビューメニュー



このメニューライブビューアのワークスペースの外観と雰囲気进行管理するコマンドを与えます。

 クライアントビューの変更 [特権](#)を持っていないなら注意してください。このメニューでのコマンドのほとんどが使用できません。

ツール枠 (F4)

[ツールバー](#) (左上) を隠すか表示します。

カメラ枠 (F6)

[カメラ枠](#) (左中央) を隠すか表示します。

アナログモニタ枠 (F7)

[アナログモニタ枠](#) (左下) を隠すか表示します。

メッセージ枠 (F8)

[メッセージ枠](#) (右下) を隠すか表示します。

ツールバー (F9)

[ツールバー](#) (一番上) を隠すか表示します。

すべての枠を隠す (F10)

[ビューイング枠](#) を除くすべての枠 (F4 ~ F9) を隠すか表示します。

フルスクリーンでメニューを隠す

[フルスクリーンモード](#) でアプリケーション [メニュー](#) を隠すか表示します。

フルスクリーン (F11)

フルスクリーンモードをオン/オフ切り替えます。フルスクリーンモードはライブビューアのウィンドウを最大にして、タスクバー・タイトルバー・アプリケーション境界線を隠します。追加情報については、ライブビューア - ビューイング枠の項目下の [マルチディスプレイ設定](#) の項を読んでください。

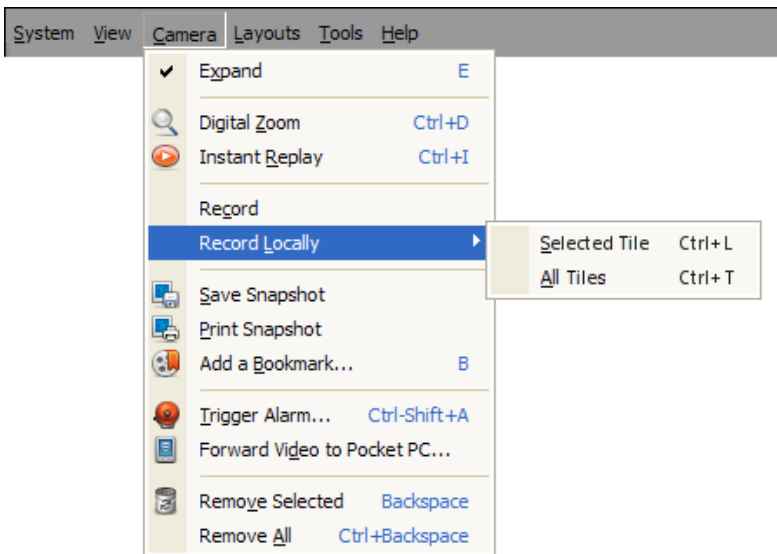
フルスクリーンビデオ (Shift+F11)

フルスクリーンビデオモードをオン/オフ切り替えます。フルスクリーンビデオモードをオンにすることは、フルスクリーンモードでメニューを隠す ; すべての枠を隠す (F10) ; フルスクリーンモードをオンにする (F11) ために選択することと同じです。唯一の違いはフルスクリーンビデオモードで、コマンド F9 ~ F4 が使用できない点です。フルスクリーンビデオモードでライブビューアを操作するための追加情報については、ライブビューア - ビューイング枠の項目下の [フルスクリーンビデオ](#) の項を読んでください。


アドバンスドモード (Shift+F10)

シンプルおよびアドバンスドモードを交互に繰り返します。シンプルモードでは、最もありふれたコントロールのみ表示されます。そのため、初心者用にユーザインタフェースを簡単にしています。アドバンスドモードでは、利用可能なすべてのコントロールが表示されます。そのため、経験豊かなユーザ用に完全な制御を与えます。

カメラメニュー



このメニューはカメラ（およびカメラシーケンス）の制御と比較してすべてのコマンドを集めます。メニュー項目は以下で説明されます。

拡張 [ビューイング枠](#)全体に影響を及ぼすように、現在選択されたタイルを拡大します。キーボードから「E」を入力するか、または[レイアウトコントロールツールバー](#)で  ボタンをクリックすることによって、同じ結果を得ることができます。

デジタルズーム [ツール枠](#)で[デジタルズーム](#)タブをフロントに持って来ます。キーボードから[Ctrl + D]の入力と同じです。しかしながら、もしツール枠が表示されないなら、このコマンドは無視されるでしょう。

インスタント再生 [ツール枠](#)で[インスタント再生](#)タブをフロントに持って来ます。キーボードから[Ctrl + I]の入力と同じです。しかしながら、もしツール枠が表示されないなら、このコマンドは無視されるでしょう。

録画 手動録画を開始または停止します。選択された[タイル](#)で見つかる[録画ボタン](#)と同じ機能をこのコマンドは実行します。


ローカル録画 選択されたタイル (**Ctrl+L**) またはすべてのタイル (**Ctrl+T**) で[ローカル録画](#)を開始または停止します。この機能がオンのとき、タイルIDと実体記述が赤で表示されます。


ローカル録画 オフ

Main Entrance - Cam - 01 (6)

ローカル録画 オン

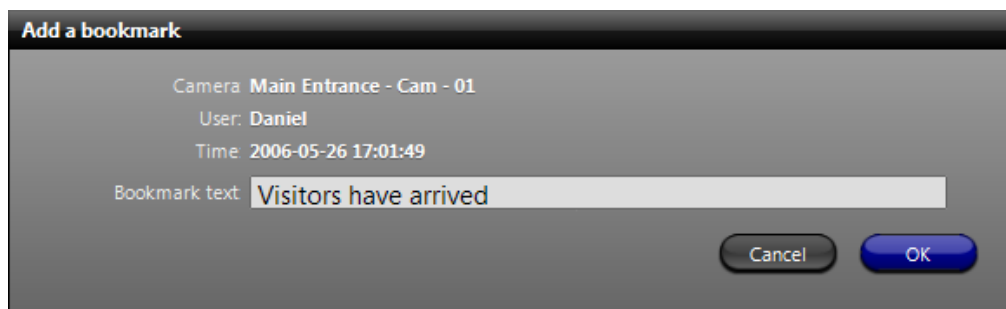
Main Entrance - Cam - 01 (5)


スナップショットの保存 選択された[タイル](#)のスナップショットを保存します。[実体管理ツールバー](#)にある  ボタンをクリックすることと同じです。

スナップショットの印刷 選択された[タイル](#)のスナップショットを印刷します。[実体管理ツールバー](#)にある  ボタンをクリックすることと同じです。

ブックマークの追加...

ダイアログボックスで示されたタイムスタンプで選択されたカメラのビデオアーカイブにブックマークを追加するために、次のダイアログを表示します。



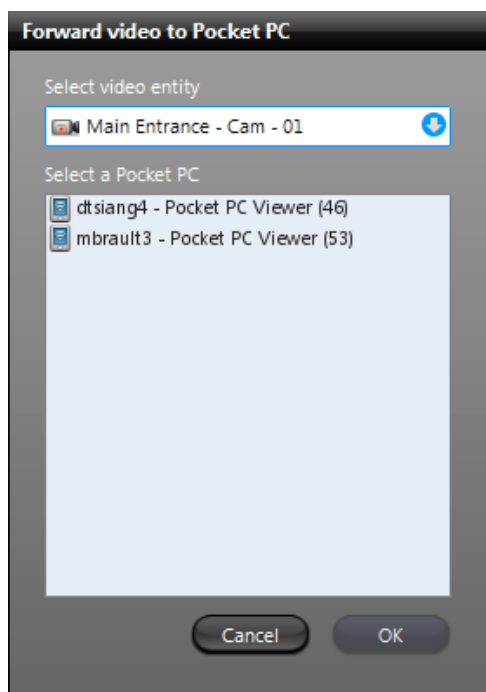
ブックマークのタイムスタンプは変化しませんので、焦らないでゆっくりとテキストを入力してください。このコマンドは**実体管理 ツールバー**でブックマーク  ボタンをクリックするか、またはキーボードから「B」を入力することと同じです。

トリガアラーム...


コンテキストに応じたアラームを引き起します。このタイプのアラームはただ、[コンテキストアラーム](#)をテンプレートとして使用して、選択されたカメラからライブ映像を示すだけです。これはすべてのアラーム**プロパティ**がこの実体から引用されることを意味します。ダイアログによってこのアラームの受取人を選択するよう促されるでしょう。コンテキストアラームはただ**ブロードキャストモード**で送ることができるだけです。つまりすべての受取人が同時にアラームを得るでしょう。コンテキストアラームについてさらに学ぶために、ウェルカム - システム概念の項目下の[アラーム管理](#)の項を読んでください。

ポケットPCにビデオを転送...

選択されたポケットPCビューアに選択されたビデオを転送するために、次のダイアログが表示されます。



選択されたものを取外す

[ビューイング枠](#)から選択されたタイルに表示される実体を取り除きます。[タイルコントロールツールバー](#)で  ボタンをクリックするか、あるいはカメラツリーに戻り現在の表示をドラッグすることと同じです。またキーボードからバックスペースを押しても同じ結果を得ることができます。

すべての取外す

現在レイアウトページから現在表示されたすべての実体を取外します。



注意 [タイルコンテキストメニュー](#)からより多くのカメラコマンドが利用できます。

ローカル録画



機能概要

ローカル録画の目的はユーザが、ライブビューアに現れるように、ライブ映像のローカルコピーの作成を可能にすることです。この機能は現在のビューアレイアウトで目に見えないそれらを含めて、個別の**タイル** (Ctrl+L) のために、またはすべてのタイル (Ctrl+T) のためにオンに切り替えます。ローカル録画がオンになっているときはいつでも、タイルIDと実体記述の両方が赤で表示されます (上記の図を参照)。

ライブ映像のみおよび目に見える部分のみが録画されています。カメラが**ブロック**されるなら、ビデオが録画されないでしょう。ライブ映像が**カメラシーケンス**または**アラーム**の一部であるなら、同じディスプレイシーケンスでタイルに示されるように、それは録画されるでしょう。アラームが再生シーケンスまたは静止フレームを含むなら、それらは録画されないでしょう。

この機能を使うために、「ローカル録画」オプションが**Omnicastライセンス**によってサポートされなくてはなりません。またユーザは「ローカル録画」**特権**を持っていないけません。

ローカル録画の範囲

使われている**ビューアレイアウト**にかかわらずそのタイルに残っている所定のタイルでこの機能がオンになっているなら、ローカル録画はタイルIDに関連づけられるプロパティであることを意味しています。これはローカル録画が**ガードツアー**によって中断されないことを意味します。

ユーザが手動でそれを止めるとき、またはユーザがディレクトリから切断するとき、ローカル録画は不活性になります。タイルの**アラーム状態**と異なり、ローカル録画プロパティはレイアウト定義の一部として保存されません。また、それは現在のユーザの優先として保存されません。

ローカル録画の制限

アーカイビングサービスの代わりにライブビューア (ウェルカム - システム概念 - アーカイビング管理の項目下の**アーカイブタイプ**を参照) によってローカル録画が実行されるため、次の制限が予想されます。

- 1) アーカイブプレイヤーでローカル録画に質問することはできません。**ファイルブラウザー**からビデオファイルを再生できるだけです。
- 2) ローカル録画を暗号化することができません。
- 3) 音声の録音はサポートされません。
- 4) **アーカイブ**または**補助アーカイブ**が現在同じマシン上で走っているなら、ローカル録画は妨げられます。これはライブビューアとアーカイビングサービスとの間で対立するディスクスペース必要条件を防ぐはずです。
- 5) ディスクスペースが少ないとき、より古いビデオファイルを削除することによって、ライブビューアはスペースを作ろうとします。ディスク上に十分な空きスペースがないとき、録画は警告なしで止まります。

ローカル録画の設定

ローカル録画はライブビューアの**オプションダイアログ**から設定されます。ビデオファイルが作成されるべきディレクトリで、ビデオファイルの最

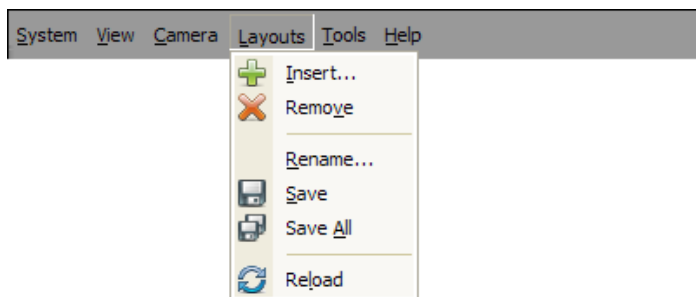
大サイズとローカルハードディスクをオンにしたままにしておく最小空き容量を指定してはなりません。

[ライブビューア](#) > [メニュー](#) > [カメラメニュー](#) > ローカル録画

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. [All rights reserved.](#)

レイアウトメニュー



[ビューイング枠](#)で利用可能な[ビューアレイアウト](#)を管理するために、このメニューはコマンドを提供します。

挿入... ライブビューア= ワークスペースに新しいレイアウトを差し込みます。

取外し 現在選択されたビューアレイアウトを取外します。

改名... 現在選択されたビューアレイアウトの名前を変更します。

保存 現在選択されたビューアレイアウトの定義を保存します。

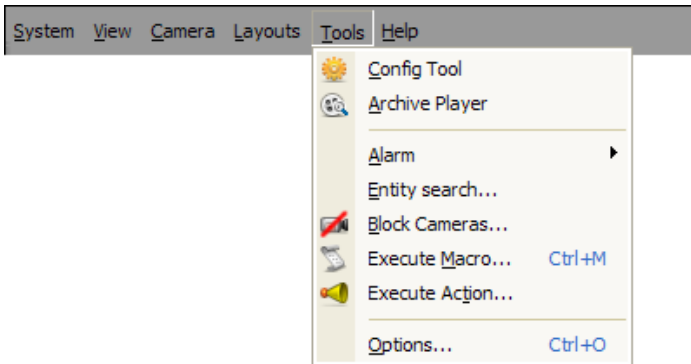
すべて保存 レイアウトリストのすべてのビューアレイアウトの定義を保存します。

再読み込み 現在選択されたレイアウトの保存された定義を再度読み込みます。

このメニューでの利用可能な同じコマンドはレイアウト編集ボタンとしてさらに利用可能です。ビューイング枠 - レイアウト管理の項目下の[レイアウトの編集/保存](#)を参照してください。

[ライブビューア](#) > [メニュー](#) > レイアウトメニュー

ツールメニュー



このメニューで、ユーザが次の機能を実行することができます。

設定ツール

ライブビューアと同じ接続パラメータを使用して[設定ツール](#) (⚙️) を起動させます。

アーカイブプレイヤー

ライブビューアと同じ接続パラメータを使用して[アーカイブプレイヤー](#) (💾) を起動させます。

アラーム

手動でアラームを引き起すか、あるいはアラーム自動転送をセットすることができます。[アラームサブメニュー](#)を参照。

実体検索...

システムで任意の実体を見つけるために[実体検索](#)ダイアログを開きます。ウェルカム システム概念 実体検索を参照。

ブロックカメラ...

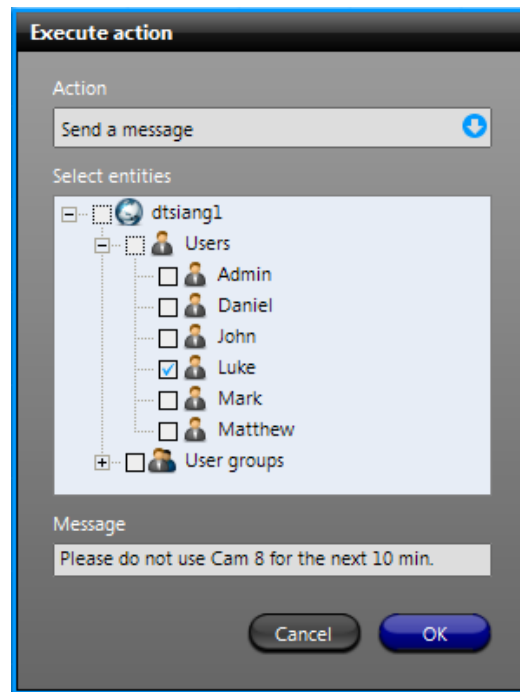
十分な特権を持つユーザがより少ない特権を持つユーザが選択されたカメラを見ることを妨げることを可能にする[ブロックカメラ](#)ダイアログを開きます。このコマンドは[Omnicastライセンス](#)で「ブロックカメラ」オプションによって有効にされ、「ブロックカメラ」[特権](#)を持つユーザのみ利用可能です。

マクロの実行...

事前選択されたアクションタイプ「マクロの実行」で、「アクション実行」ダイアログを開きます (以下参照)。さらにキーボードショートカット[Ctrl+M]を使用することもできます。さらにライブビューア - ツール枠の項目下の[ホットマクロ](#)を見てください。

アクションの実行...

一般的な「アクションの実行」ダイアログを開きます。



このダイアログで、ユーザが行うためにユーザ自身の特権内で、プログラム可能なアクションのいずれかを実行することができます。すべての利用可能なアクションタイプとイベントタイプの完全な記述のために、[イベント処理](#)の項を参照してください。希望のアクションを完全な記述するために提供しなくてはならない仕様は選択された[アクションタイプ](#)に依存するでしょう。

オプション...

ライブビューア= [オプションダイアログ](#)を開きます。

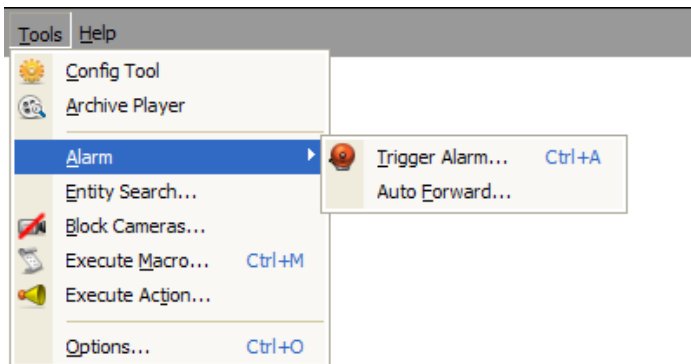
カスタムメニュー項目

ツールメニューで「オプション...」の後にリストされたすべてのメニュー項目がカスタマイズ可能です。すべてのOmnicastクライアントアプリはカスタムメニュー項目「フィールドレポート作成の起動」でインストールされます。任意の理由のためにテクニカルサポートに電話をかける必要があるなら、このコマンドは非常に有用であることが分かるかもしれません。フィールドレポート作成は、サポートチームがあなたの問題を診断するのを助けることができるシステムの状況に関して関連する情報を集めるツールです。

ツールメニューをカスタマイズする方法を学ぶには、設定 ツール メニュー ツールメニューの項目下の[ツールメニューのカスタマイズ](#)を参照してください。

[ライブビューア](#) > [メニュー](#) > [ツールメニュー](#)

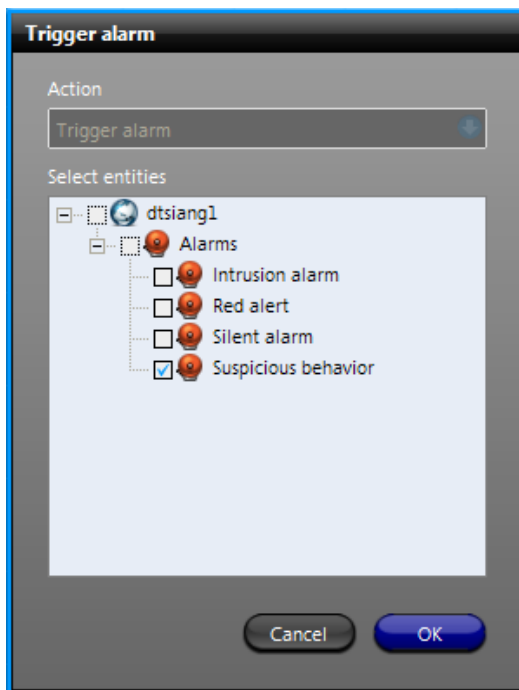
アラームサブメニュー



アラームサブメニューで、ユーザは手動でアラームを引き起す、もしくはアラーム自動転送をセットすることができます。

手動でアラームを引き起すには：

1. アラームサブメニューで「トリガアラーム」をクリックします。
2. 事前選択されたアクションタイプ「トリガアラーム」で、「アクションの実効」ダイアログが現れます。



3. 起したいアラームを選択して、OKをクリックします。さらにツールメニューから[アクション実行](#)コマンドからこのダイアログを呼び出すことができます。

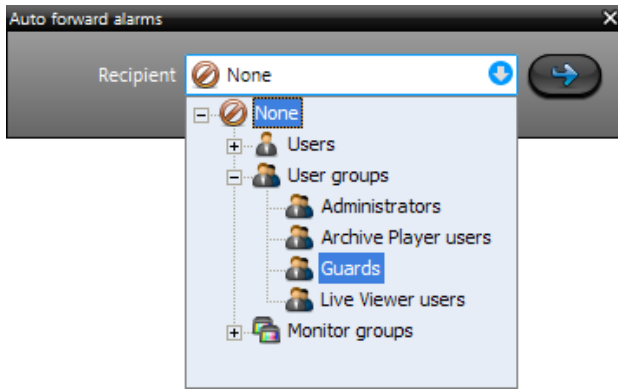



この機能を使用可能にするために「手動でアラームを引き起す」の特権を持たなくてはなりません。

アラーム自動転送を有効にするには：

アラーム自動転送で、一時的にポストから離れている間に、別のユーザまたはユーザのグループへの方角で送られるすべてのアラームをリダイレクトすることができます。恒久的にアラーム受取人を変えるために、設定ツールのアラーム - [受取人](#)タブから行ってください。

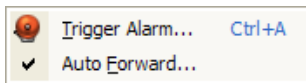
1. アラームメニューで「自動転送...」をクリックします。次のダイアログが現れます。



2. アラームを転送したい受取人をコンボボックスから選択して、 をクリックします。

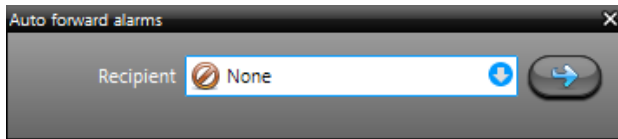
3. 現在アラーム転送が起動しています。


アラームの自動転送が有効であるかどうか選択するために、ただアラームメニューをクリックしてください。自動転送が有効であるなら、以下に示されるように「自動転送」が選択されています。



アラーム自動転送を無効にするには：

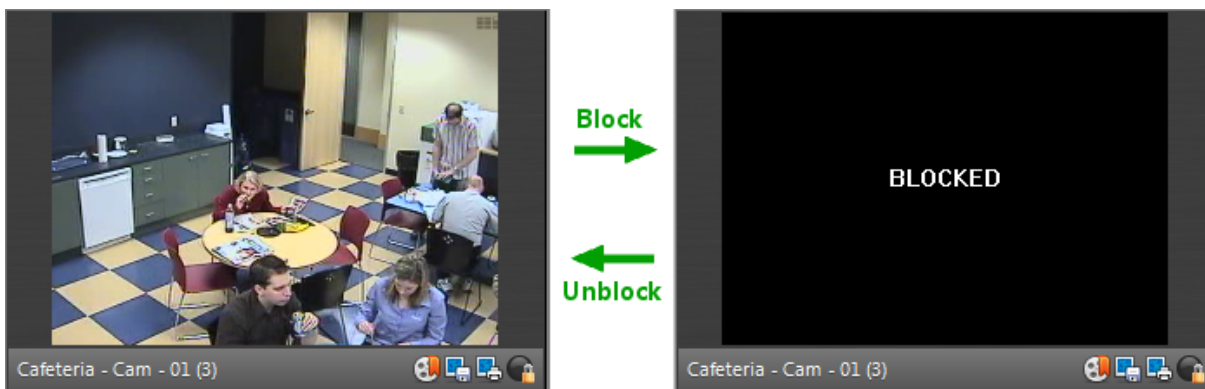
自動転送機能を無効にするには、アラームメニューで「自動転送...」をクリックします。



「自動転送アラーム」ダイアログが現れているとき、「None」を選択して、 をクリックします。

ライブビューア > メニュー > ツールメニュー > アラームサブメニュー

カメラブロッキング



機能概要

カメラブロッキングは十分な特権を持つユーザが、他の少ない特権を持つユーザが選択されたカメラでビデオ接続を確立することを妨げることができる機能です。この機能は特にライブ映像への一般公共アクセスを提供する設備を対象としています。このような場合、カメラはすべてのユーザへの送信には適していない視聴状態であるかもしれません。

[Omnicastライセンス](#)で「ブロックカメラ」オプションによって、この機能は有効になります。

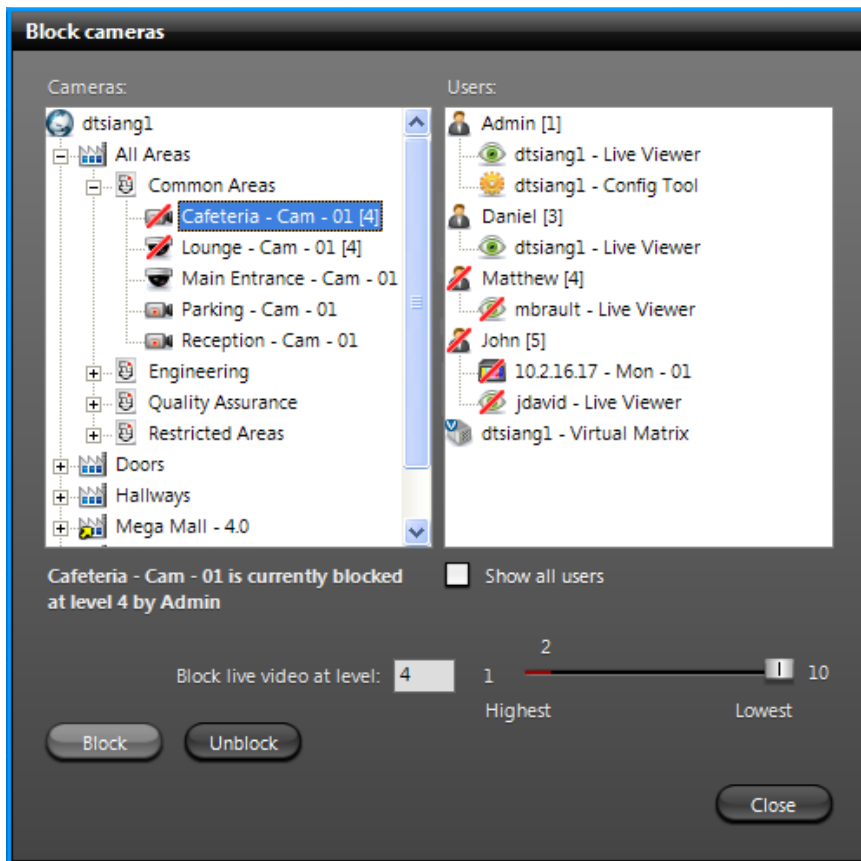
カメラブロッキングはすべてのユーザに割り当てられるビューイング優先権に基づいています（設定ツール - 設定枠 - ユーザ - [プロパティ](#)を参照）。ビューイング優先権は、1が最も高い優先権で、10が最も低いという状態で、1から10までのスケールで定義されます。


カメラが妨げられるとき、ブロッキングレベルがカメラに割り当てられます。ブロッキングレベルと同じか、あるいはより低いビューイング優先権を備えたすべてのユーザはそのカメラからライブ映像を見る権利が拒否されるでしょう。


ビデオ接続がすでに確立されているなら、それは切断される（ブロックされる）でしょう。スクリーン中央に単語「BLOCKED」を表示した黒いスクリーンとして、拒否されたビデオ接続が表示されます（上記の図を参照）。

ブロックカメラダイアログ



カメラブロッキングが「ブロックカメラ」ダイアログを通してされます（以下参照）。このダイアログは[ツールメニュー](#)または[タイルコンテキストメニュー](#)からアクセスすることができます。「ブロックカメラ」[特権](#)を備えたユーザだけが、このダイアログにアクセスすることができます。



左側にあるエンコーダリストが、それぞれのブロッキングステータスですべてのカメラを表示します。斜線の入ったアウトカメラ  アイコンは現在ブロックされているカメラを示します。カメラ名の後に続く数字はブロッキングレベルを示します。

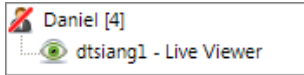
誰がブロックしているか見るためにブロックされたカメラをクリックします。現在このカメラを見ているユーザが右側に表示されます。ビューイング権を拒否したユーザが斜線の入ったユーザ  アイコンによって表示されます。ユーザ名の右にある数字はそのユーザの現在のビューイング優先権を示します。拒否されたビデオ接続が斜線の入ったアイコンでさらに表示されます。

選択されたカメラに関してそれらのビューイングの状況と優先権でシステムですべてのユーザをリストするために、 「すべてのユーザを表示」を選んでください。

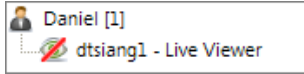
カメラシーケンスの場合のようにビデオ接続がバーチャルマトリクスによって求められるなら、[バーチャルマトリクス](#)  アイコンがユーザリストのユーザ  アイコンの位置に現れるでしょう。

カメラブロッキングの規則：

- 1) ユーザは自分のビューイング優先権より低いレベルでカメラをブロックするかもしれません。これは10と等しいビューイング優先権を持つユーザが誰もブロックすることができないことを意味します。逆に、1と等しいビューイング優先権を持つユーザが誰によってもブロックすることができません。
- 2) ユーザがユーザ自身のビューイング優先権と同じか、あるいはより高いレベルでブロックされたカメラのブロッキングレベルを解除または下げることはできません。しかしながら、これはユーザが「ブロックカメラ」特権を持っているなら、ユーザは誰がカメラをブロックしているか選択することを除きません。
- 3) カメラのブロッキングレベルより高いビューイング優先権を持つユーザがカメラのブロックを解除、またはそのブロッキングレベルを変えることができます。ブロッキングレベルを変えるために、最初にカメラのブロックを解除する必要はありません。ただ新しいブロッキングレベルを入力して、ブロックボタンをクリックしてください。
- 4) ユーザがカメラを備えたビデオ接続を求めるとき、リクエストされる瞬間においてのユーザのビューイング優先権は接続に分類されます。接続が確立された後、ユーザのビューイング優先権を変えることはその接続のビューイング優先権を変えないでしょう。



そのために、カメラがブロックされた後、ユーザのビューイング優先権がブロッキングレベルを下まわって下げられるなら、ユーザはカメラを見続けることができます。



逆に、カメラが妨げられた後、ユーザのビューイング優先権がブロッキングレベルを上回って引き上げられるなら、カメラはユーザにブロックされまます。

[ライブビューア](#) > [メニュー](#) > [ツールメニュー](#) > [カメラブロッキング](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. [All rights reserved.](#)

オプションダイアログ

オプションダイアログはライブビューアの[ツールメニュー](#)からアクセスできます。このダイアログから、ライブビューアのほとんどのデフォルト作用をあなたに合わせて設定することができます。このダイアログであらゆる設定を変更する前に、「アプリケーションオプションの変更」[特権](#)を持っていないことに注意してください。

設定の各グループで1つ、計11のタブをダイアログは含んでいます。

[全般](#)

[ネットワーク](#)

[オーディオ](#)

[アラーム](#)

[視覚](#)

[ユーザインタラクション](#)

[周辺](#)

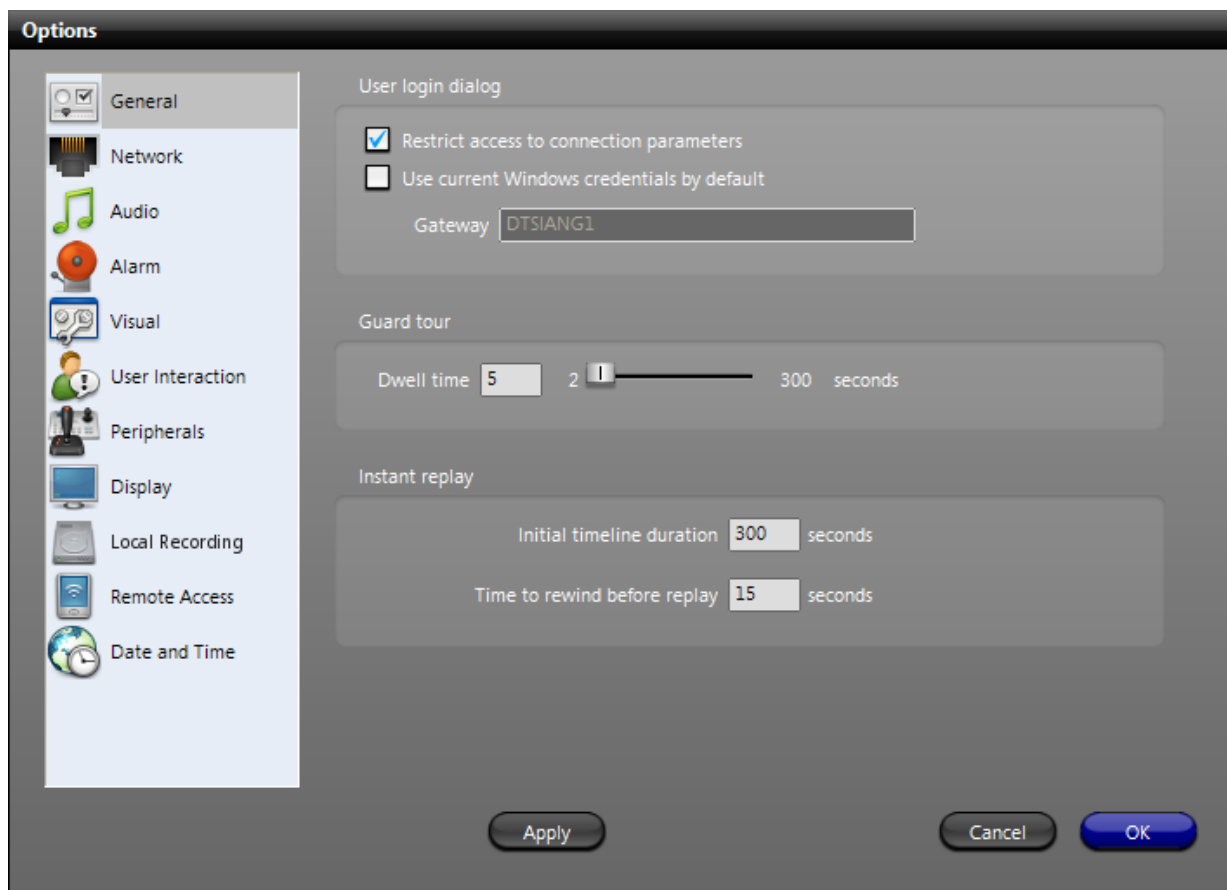
[ディスプレイ](#)

[ローカル録画](#)

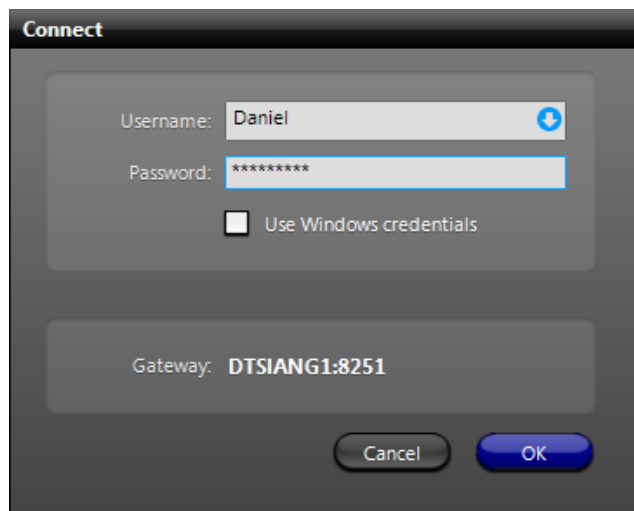
[リモートアクセス](#)

[日時](#)

全般オプション




ユーザログオンダイアログ **接続パラメータへのアクセスを制限** ユーザが[接続ダイアログ](#)でゲートウェイを変えるのを妨げるために、このオプションを選んでください。ゲートウェイ= ドロップダウンリストはスタティックフィールドになります。



デフォルトで現在のWindows資格証明として使用 ユーザログインのためにWindows資格証明を使うために、このオプションを選んでください。このオプションが選択されるとき、アプリケーションは接続ダイアログを省略して、現在のWindows資格証明を使ってログインするためにすぐに次へ進むでしょう。このオプションが機能するために指定されたOmnicastディレクトリで、[アクティブディレクトリ](#)が有効でなければなりません。

ガードツアー

滞留時間 ここでガードツアーが作動するとき 、各レイアウトページで滞留するためにライブビューアで希望の数秒を入力してください。さらにより便利なスライダを使用することもできます。

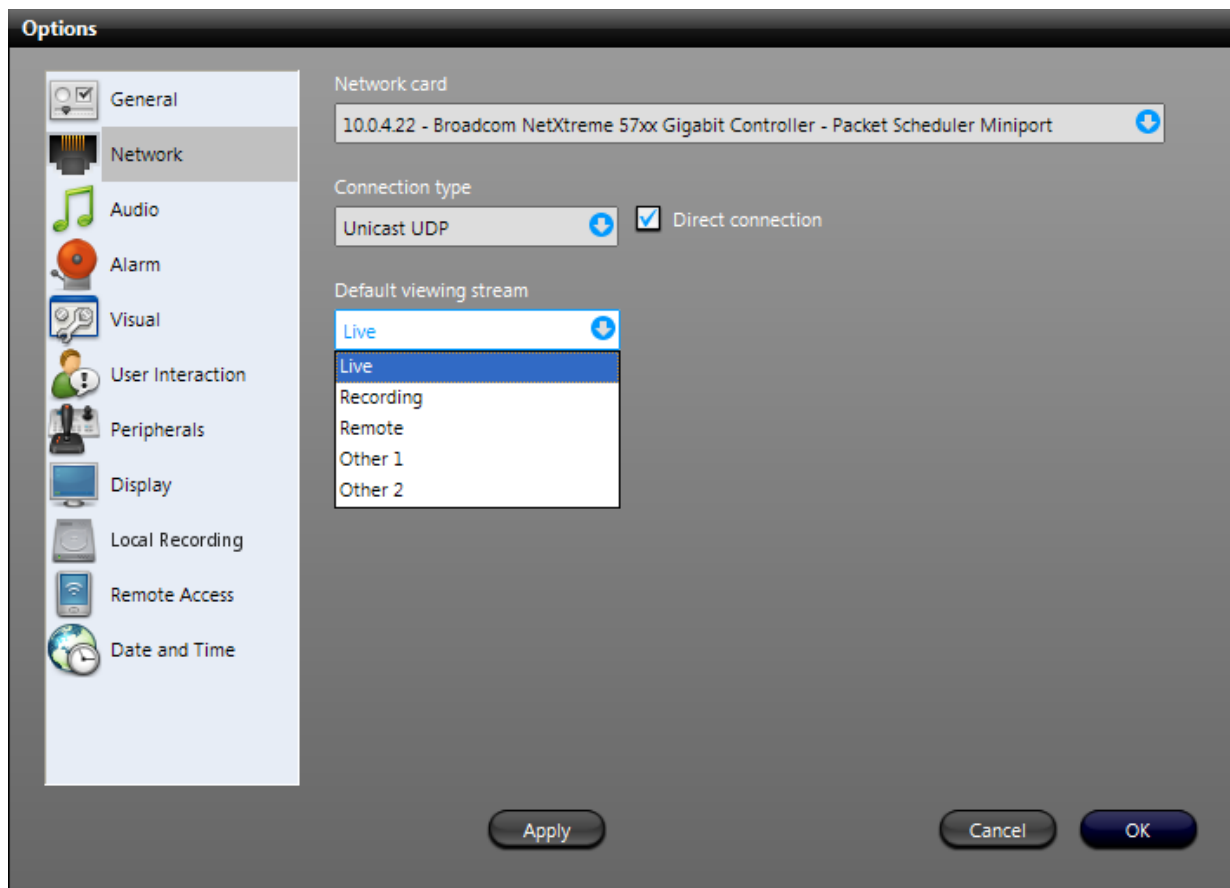
インスタント再生

最初のタイムライン持続時間 [インスタント再生](#) が所定のカメラで求められるとき、タイムラインで表示するためにここでビデオシーケンスの持続時間を入力してください。

再生の前に巻き戻す時間 [インスタント再生](#) を始める前に、巻き戻す数秒をここで入力してください。

[トップページへ](#)

ネットワークオプション



ネットワークカード

マシンに1枚以上のネットワークカードが取り付けられているなら、Omnicastで使うべきネットワークカードを選択するオプションがここで与えられるでしょう。

接続タイプ

このアプリケーションによって使われるすべてのソフトウェアデコーダを適用される接続タイプをここで選択してください。おまかせ・ユニキャストUDP・ユニキャストTCP・マルチキャストから選択してください。各接続タイプの完全な記述のために、ウェルカム - システム概念の項目下の[ネットワーク接続タイプ](#)の項を参照してください。

直接接続 接続タイプとして「ユニキャストUDP」を選択したときのみ、このオプションが現れます。ライブビューアが[アーカイブ](#)と同じLANに接続していないなら、およびネットワーク設定が[ユニキャスト](#)を使うことを強要する（例えば会社のルータがマルチキャストを許可しない時）なら、このオプションを選択する必要があります。このオプションはアーカイブによってビデオストリームのリダイレクションを避けるのを助けるでしょう。

デフォルトビューイングストリーム

カメラ・カメラシーケンス・アラームからタイトルにライブ映像を表示するとき、ここで使うべきデフォルトビデオストリームを選択してください。選択するべき5つの「標準」ビデオストリームを持っています。

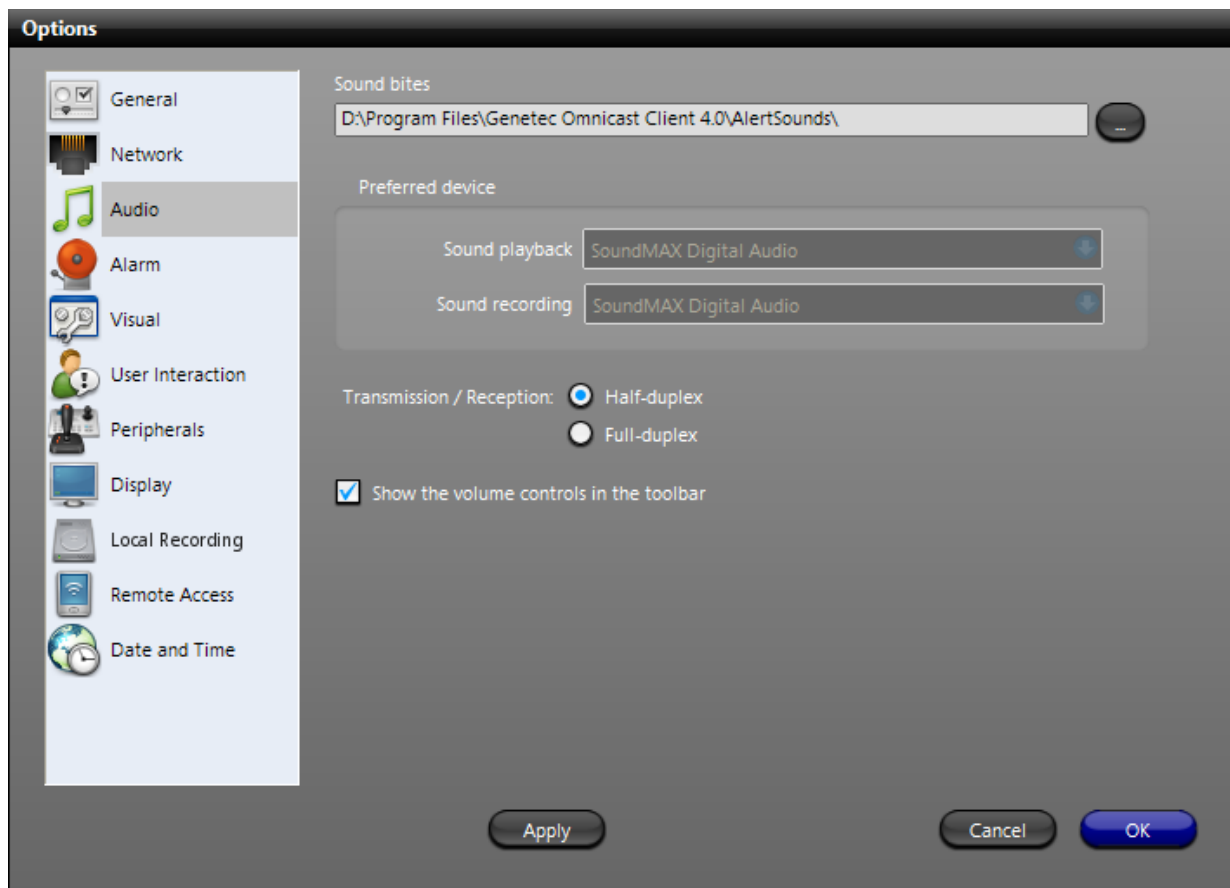
- ライブ
- 録画
- リモート
- その他 1
- その他 2

標準ストリーム使用への実際のビデオストリームをマップすることは個別のカメラベース上で行われます。設定ツール - カメラ - [ビデオ品質](#)を見てください。

これがデフォルト設定のみでないことに注意してください。ユーザはビューイングストリームを個々に[タイトルコンテキストメニュー](#)から変更することができます。

[トップページへ](#)

オーディオオプション



サウンド再生とサウンド録画に望ましいデバイスを設定するためにこのオプションを使ってください。「オーディオ」がディレクトリライセンスでサポートされる場合に限り、このタブは目に見えます。

サウンドバイト ここでアラームとアクションのために使われたサウンドファイルが見つけられるフォルダを指定してください。サウンドバイトを聞くために、設定ツールリファレンスでテストサウンドファイルの項を参照してください。このフィールドを空白のままにしておくと、アラートサウンドは聞こえないでしょう。

優先デバイス **サウンド再生** マシンに1枚以上のサウンドカードを取付けているなら、サウンド再生のために使うべきカードを選択するオプションが与えられるでしょう。

サウンド録画 マシンに1枚以上のサウンドカードを取付けているなら、サウンド録画のために使うべきカードを選択するオプションが与えられるでしょう。

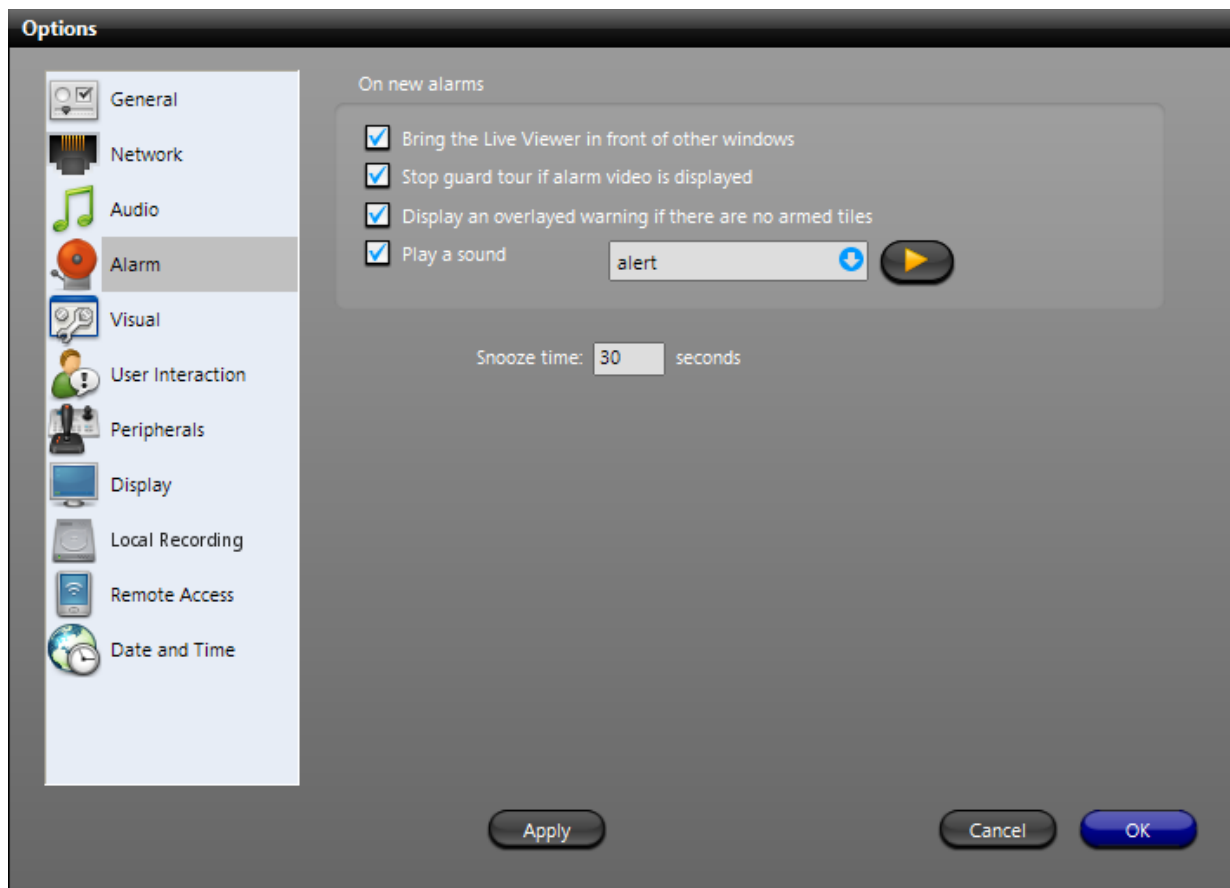
送信 / 受信 **半二重** 聞く話すを両方同時に行うことはできません。

全二重 同時に聞く話すことができます。

オーディオボリューム ツールバーにボリュームコントロールを表示 アプリケーションコントロールパネルからボリュームコントロールが隠されたなら、このオプションをクリアしてください。「アプリケーションオプションの変更」特権を削除することによって、管理者はユーザがオーディオボリュームを変えるのを常に防ぐことができます。

[トップページへ](#)

アラームオプション



新しいアラームで

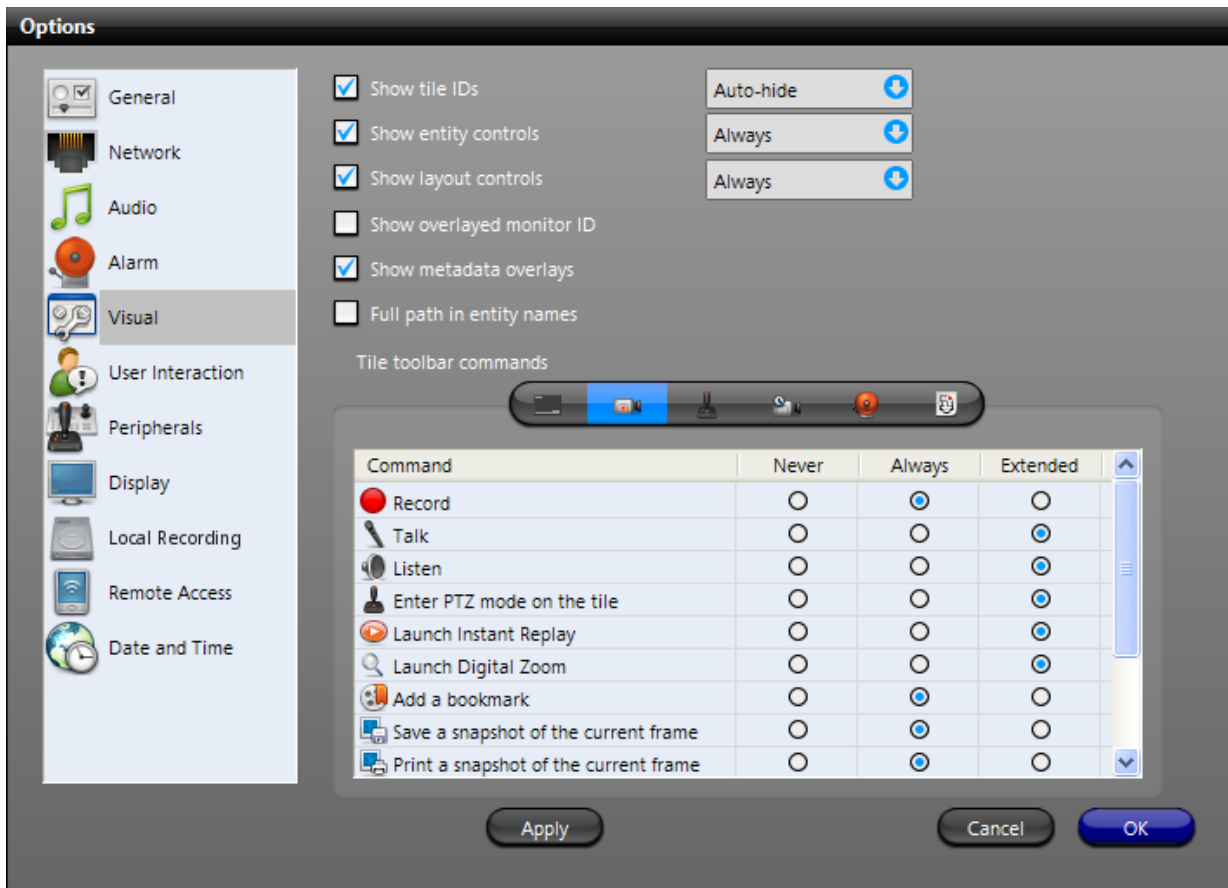
- 他のウィンドウの前にライブビューアを持って来ます** 新しいアラーム通知を受け取るか、または再開される時はいつも、ライブビューアアプリを最前面に持ってきてたいなら、このオプションを選択してください。
- アラームビデオが表示されるならガードツアーを止める** アラームビデオが表示される時、ガードツアーを止めたいなら、このオプションを選択してください。ガードツアーの開始/停止する方法を学ぶために、ビューイング枠 - レイアウトの管理の項目下の[レイアウト制御](#)を読んでください。
- 取付けたタイルがなければ、オーバーレイ警告を表示する** それらを表示するために[取付けたタイル](#)ではなく、システムにアクティブアラームがあるとき、ビューイング枠のの中央にオーバーレイ警告メッセージを表示するために、このオプションを選んでください。アラームが承認されるまで、またはタイルが取付けられているとき、警告メッセージはスクリーンに留まるでしょう。
- サウンドを再生する** アプリケーションが、アラーム通知を受け取る時はいつも (またはスヌーズアラームが再度活性化するとき)、サウンドバイトを再生したいむなら、このオプションを選択してください。アラーム通知を受け取る時サウンドを聞きたくないなら、このフィールドを空白のままにしておいてください。このオプションが機能するために、[サウンドバイト](#)をオーディオタブで設定しなければなりません。

スヌーズタイム

数秒でアラームスヌーズの持続時間をここで入力してください。[アラーム管理](#)についてさらに学ぶために、ウェルカム - システム概念の項目下でそれを選択してください。

[トップページへ](#)

視覚オプション



ビューイング枠で表示される情報

- タイルIDの表示** 左上角にそれぞれのタイルIDを表示したいなら、このオプションを選択してください。タイルIDを常に表示したいなら、「Always」を選択してください。マウスカーソルがタイルの上までマウスカーソルを動かすときだけタイルIDを表示させたいなら、「Auto-hide」を選択してください。
- 実体管理を表示** 各タイルで**実体管理ツールバー**を表示したいなら、このオプションを選択してください。常にツールバーを表示したいなら、「Always」を選択してください。タイルの下部エリア上にマウスカーソルを動かすときだけ、ツールバーを表示したいなら、「Auto-hide」を選択してください。
- レイアウト制御を表示** **ビューイング枠**ビューイング枠の一番下に**レイアウト制御**を表示したいなら、このオプションを選択してください。常にコントロールを表示させたいなら、「Always」を選択してください。ビューイング枠の下部エリア上にマウスカーソルを動かすときだけ、コントロールを表示したいなら、「Auto-hide」を選択してください。
- オーバーレイモニタIDを表示** **ビューイング枠**の下方の右角でモニタIDをオーバーレイ方式で表示するために、このオプションを選んでください。**レイアウト制御**を決して表示されない場合に限り、このオプションをお勧めします。でなければ、2つは衝突するでしょう。このオプションを選択することに対するもう一つの効果は、レイアウトを変更する時はいつも、ビューイング枠の一番下に一時的にレイアウトの名前を表示させます。
- メタデータオーバーレイを表示** カメラに関連するすべてのメタデータ、それらが利用可能であるときはいつでもデフォルトで表示したいなら、このオプションを選択してください。このオプションはカメラシーケンスにもアラームにも適用されません。**タイルコンテキストメニュー**から所定のカメラのために個々にどんなメタデータオーバーレイでも表示または隠すために、ユーザが常に選択できることに注意してください。
- 実体名の完全なパス** 各**ビューイングタイル**の実体記述に完全なパス(サイト名の階層構造)を含めたいなら、このオプションを選択してください。実体が複数のサイト下で見つかるなら、パスは「...\」として示されます。

**タイルツールバー
コマンド** この項で[ビューイングタイル](#)に現れる様々な[ツールバー](#)を設定することができます。

タイルコントロールツールバー


- [タイルコントロールツールバー](#)に現れるべきコマンドを設定するために、このタブを選んでください。これは各タイルの一番上に現れるツールバーです。ビューイングタイルの制御に関する全般コマンドを特徴とします。リストに現れている各コマンドのために、ツールバーからコマンドを隠すために「Never」を、または代わりにコマンドを表示するために「Always」を選んでください。



実体管理 ツールバー


次のタブはすべて[実体管理 ツールバー](#)の設定に関係があります。これは各タイルの一番下に現れるツールバーです。コマンドは表示された実体に従ってこのツールバーの変更を特徴としています。そのため名前「実体管理 ツールバー」となります。


各コマンドにおいてこれらのオプションを持っています。


1. Never 対応するツールバーに決してコマンドを表示させません。
2. Always 対応するツールバーに常にコマンドを表示します。常に実体管理 ツールバーを表示させることに決めるとき、コマンドは表示されるでしょう。
3. Extended ツールバーの拡張されたセクションにのみコマンドを表示します。ツールバー上にマウスカーソルを動かすときだけ、拡張されたセクションが明らかにされます。

 カメラ (ライブ映) の制御に関するコマンドを設定するために、このタブを選んでください。

 [PTZ制御 ツールバー](#)で見つかるコマンドを設定するために、このタブを選んでください。ドームカメラ () がタイルに表示されたとき、またはユーザが「タイルで」PTZ制御をアクティブにしたときのみ、このツールバーは現れます。

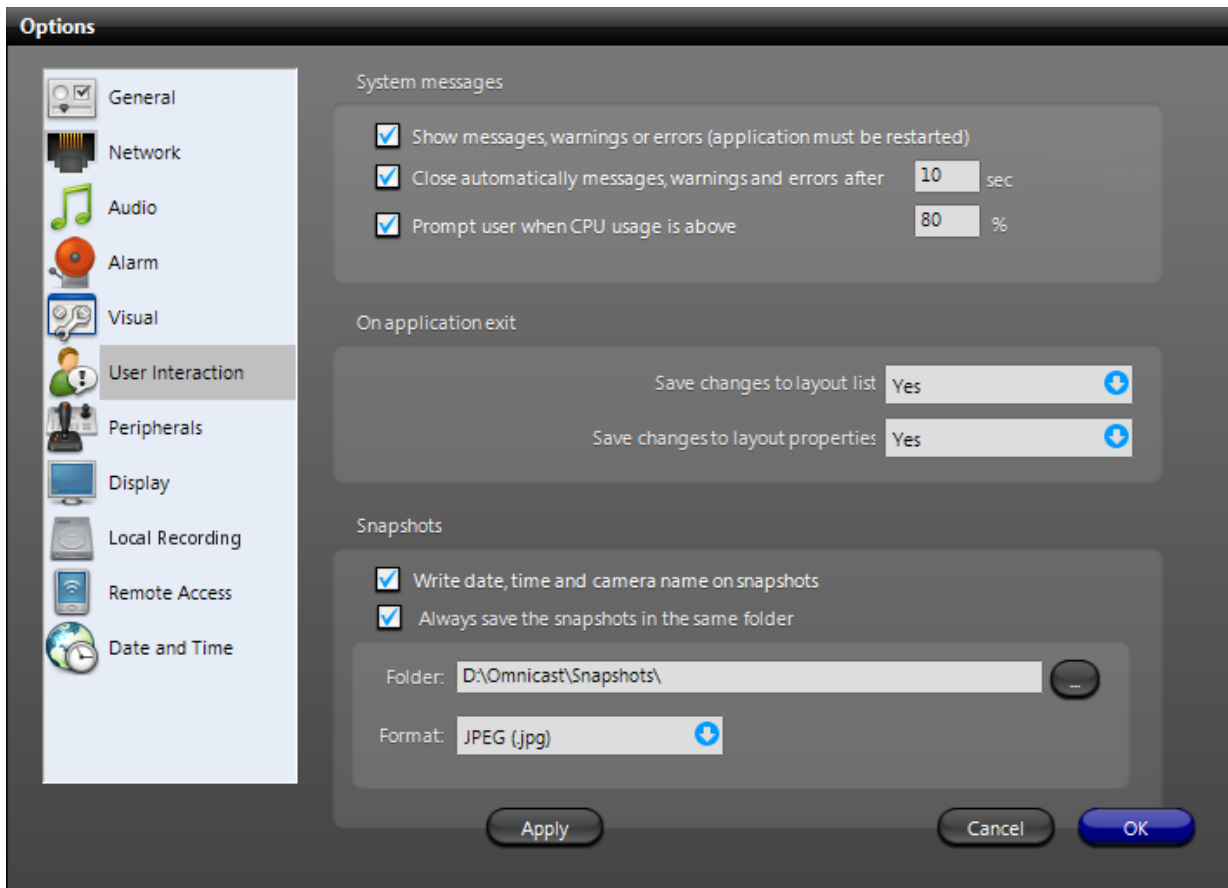
 カメラシークエンスの制御に関するコマンドを設定するために、このタブを選んでください。

 アラームの制御に関するコマンドを設定するために、このタブを選んでください。

 マップの制御に関するコマンドを設定するために、このタブを選んでください。

[トップページへ](#)

ユーザインタラクションオプション



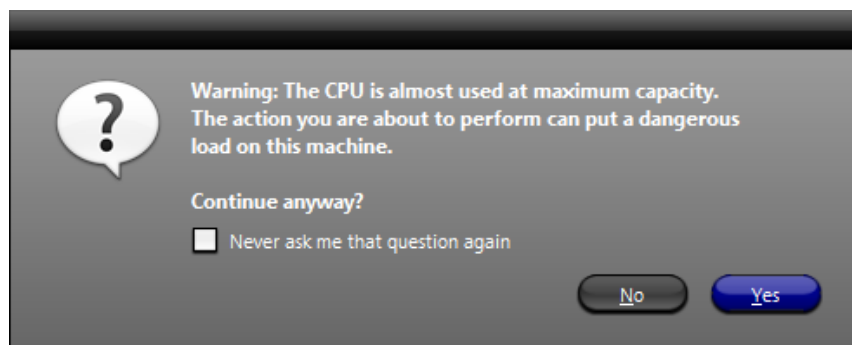
システムメッセージ

メッセージの表示、... あらゆる警告またはエラーメッセージでも表示するのをアプリケーションが妨げるために、このオプションを選んでください。アプリケーションが不在モードで走っているとき、このオプションを使用してください。このオプションが選択されるとき、次の2つのオプションは無効になります。このオプションが効力を発するためにアプリケーションを再起動させなければなりません。

自動的にメッセージを閉じる、... それらが所定の期間後にユーザによって承認されない場合、メッセージログを通知するために通知メッセージが自動的に動かされるようにしたいなら、このオプションを選択してください。システムメニューの項目下の[通知](#)を見てください。

CPU使用が...の上にある時ユーザに促す CPUが最大容量の近くであるとき、CPUの集約的な操作（カメラを見るなど）を試みると、時々マシンをフリーズさせるかもしれません。これが起るを防ぐために、システムにCPU使用の割合がプリセットレベルより上にあるとき、あらゆるCPUの集約的な操作でも試みる前に確認することを促すように依頼することができます。

この機能をオンにするためにこのオプションを選んでください。CPU使用が示された閾値より上にあるとき、CPUの集約的な操作を試みると、次のメッセージが現れるでしょう



警告を無視するには「Yes」を、操作をキャンセルするには「No」をクリックしてください。

私にその質問を再びしない」を選択することと、「Yes」をクリックすることはこの機能を消すことと同じです。

アプリケーション終了で レイアウトリストへの変更を保存 レイアウトリストに行った変更のために、ここで保存オプションを選択してください。レイアウトリストはビューイング枠に現れる**ビューアレイアウト**の選択です。「Yes」は尋ねずに常に保存することを意味します；「ユーザに尋ねる」は保存する前に常に尋ねます；「No」は決して保存しないことを意味します。

レイアウトプロパティへの変更を保存 Select here the save option for changes made to the **viewer layouts** themselves. "Yes" means to always save without asking; "Ask the user" would always ask you before saving and "No" means to never save.


異なるタイルパターンを使って実験するだけなら、ビューアレイアウトを保存しない、または保存前に促すこと(デフォルトオプション)を選択してください。明白に常に1つずつレイアウトを保存することができます。さらにライブビューア - ビューイング枠 - レイアウトの管理の項目下の**レイアウトの編集/保存**を見てください。

スナップショット



スナップショットに関する日付・時間・カメラ名を書く スナップショットの最下部に日付・時間・カメラ名を貼り付けるために、このオプションを選んでください。

スナップショットの保存と印刷の両方にこのオプションを適用します。

常に同じフォルダにスナップショットを保存する 「スナップショット保存」 コマンドを促すためにこのオプションを使ってください。



警告 「常に保存...」オプションが無効であるなら、保存したい重要な場面を失わないようスナップショットを撮る前に、「スナップショットの保存」コマンドが名前・場所・保存された画像ファイルの形式 (ビットマップまたはJPEG) を入力するよう促すでしょう


保存された画像の名前は、「format」が[.bmp]または[.jpg]のいずれかであるとき、「camera name - date_time.format」形式に従います。

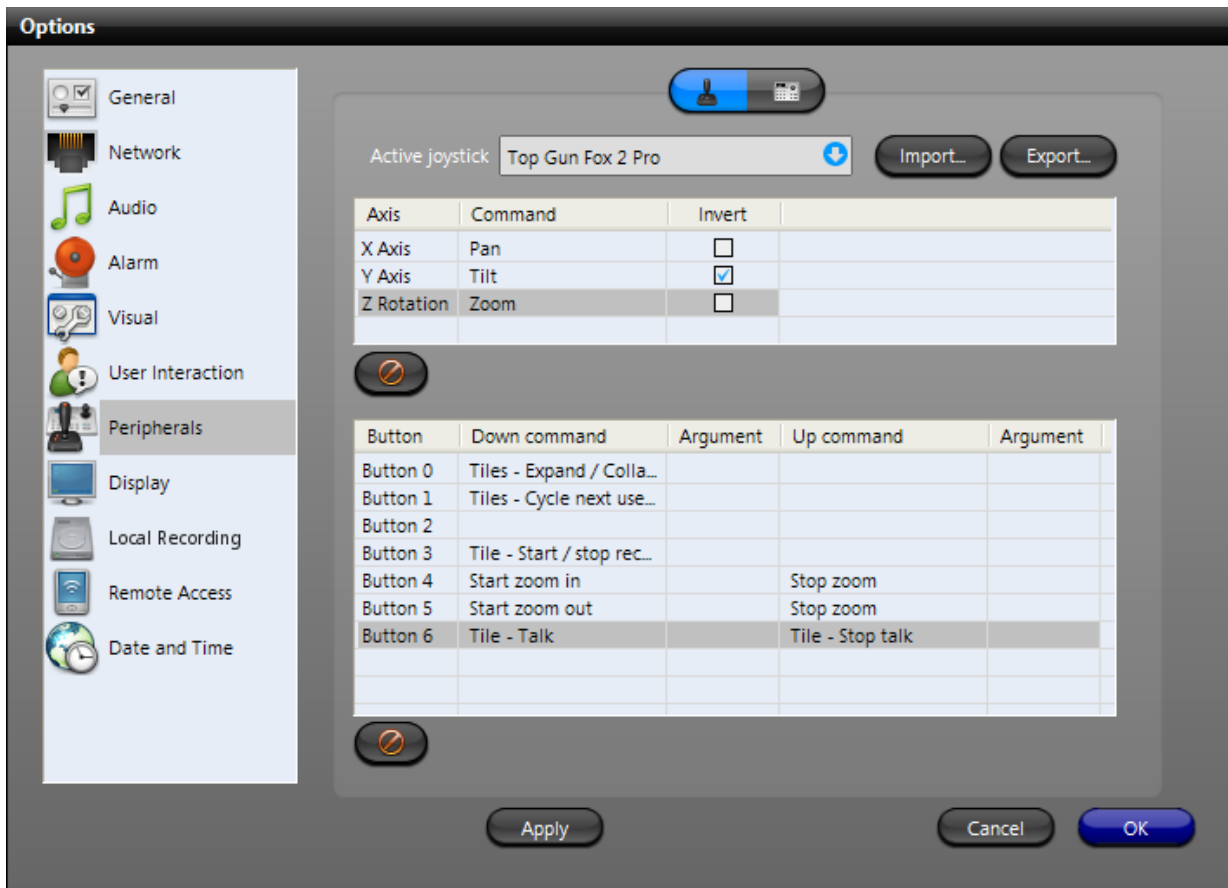
[トップページへ](#)

周辺機器オプション

ジョイスティック

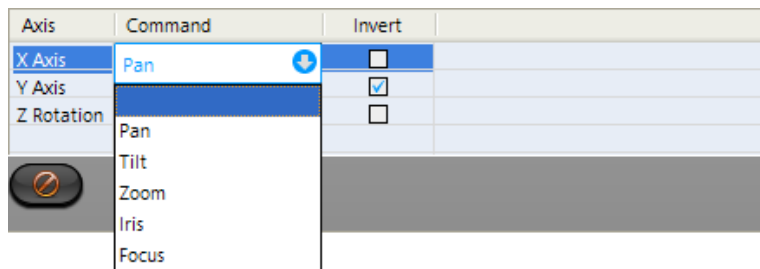
ジョイスティックタブはPCに接続したジョイスティックを**CCTVキーボード**として使用できるよう設定するが可能です。ジョイスティック (または少くも1軸をサポートしているあらゆるゲームコントローラでも) がコンピュータ上で検出されるなら、そのブランドとモデル名が「アクティブジョイスティック」コンボボックスに現れるでしょう

「インポート」と「エクスポート」ボタンは、ディスクから以前に保存されたジョイスティック設定を読み込む、またはディスクに現在の設定を保存することができます。クリア  ボタンは選択されたコマンドマッピングを消去します。



軸 上のセクションはジョイスティックの軸 コマンドを選択された希望のPTZコマンドにマップするために使われます。ジョイスティックによって支えられたすべての軸がリストされるでしょう。

ジョイスティック軸にPTZコマンドを関連づけるために、リストで軸を選択して、コマンドフィールドをクリックしてください。利用可能なコマンドがドロップダウンリストに現れるでしょう。



それぞれの軸で、コマンドを裏返す選択を持っています。例えば、「チルト」コマンドをY軸にマップしたなら、向こう側へジョイスティックを押すとき上へ、および手元へ向けてジョイスティックを引くとき下へカメラを移動させます。

ボタン 下のセクションは選択されたライブビューコマンドを行うようにジョイスティックボタンを設定するために使用します。設定することができるボタンの数は、お手持ちのジョイスティックの種類に依存します。

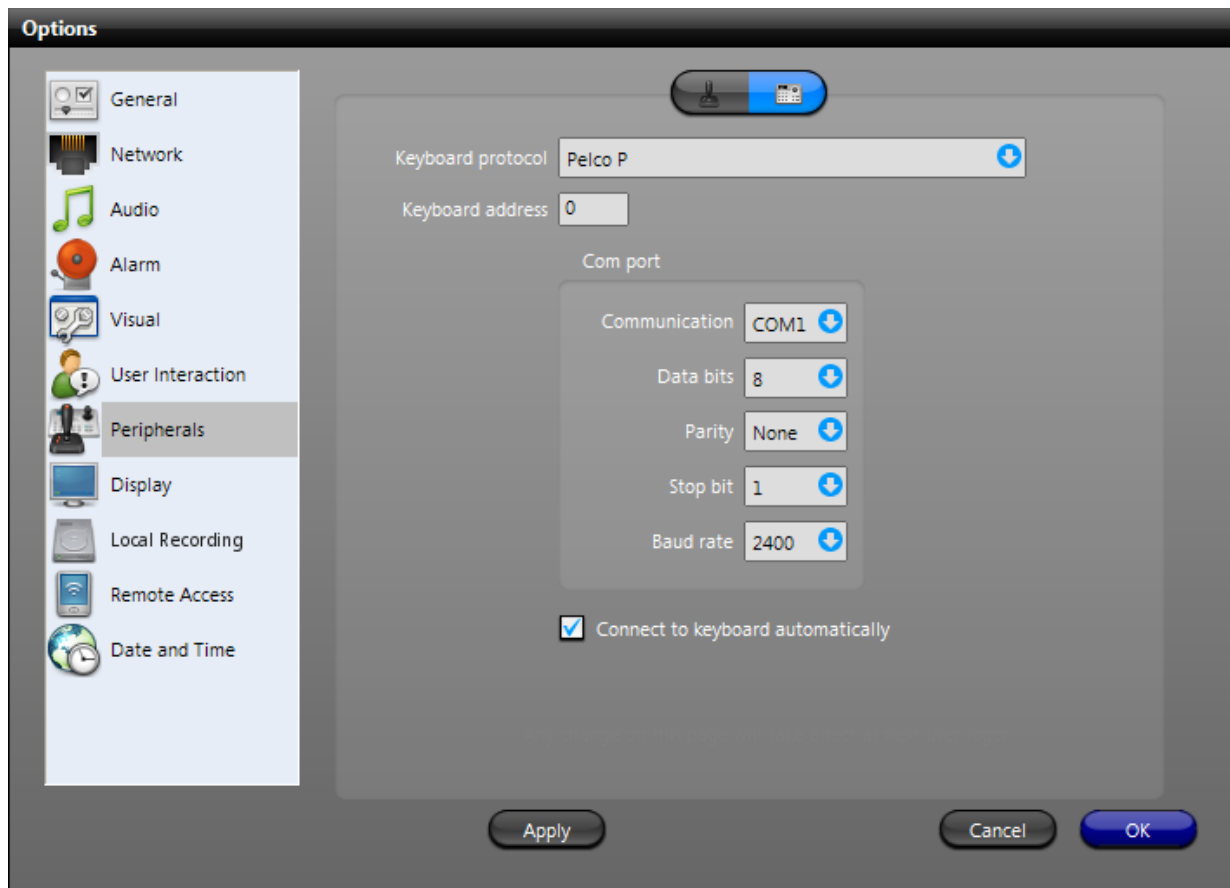
ジョイスティックボタンにコマンドを関連づけるために、リストでボタンを選択して、選択できるコマンドのリストを見るためにダウンコマンドフィールドまたはアップコマンドフィールドをクリックしてください。選択されたコマンドがアーギュメントを必要とするなら、それをアーギュメントフィールドに入力してください。

各ボタンに2つの異なるコマンド (1つはボタンダウンイベント、もう1つはボタンアップイベント) を関連づけることができます。2つ目のコマンドはオプションです。

[トップページへ](#)

キーボード

PCに取付けたCCTVキーボードを設定するために、キーボードタブを使用します。



キーボードプロトコル ここでCCTVキーボードの型とモデルを選択してください。

キーボードアドレス 特定のモデルのみアドレスをセットする必要があります。キーボードメーカーのインストレーションガイドを参照してください。

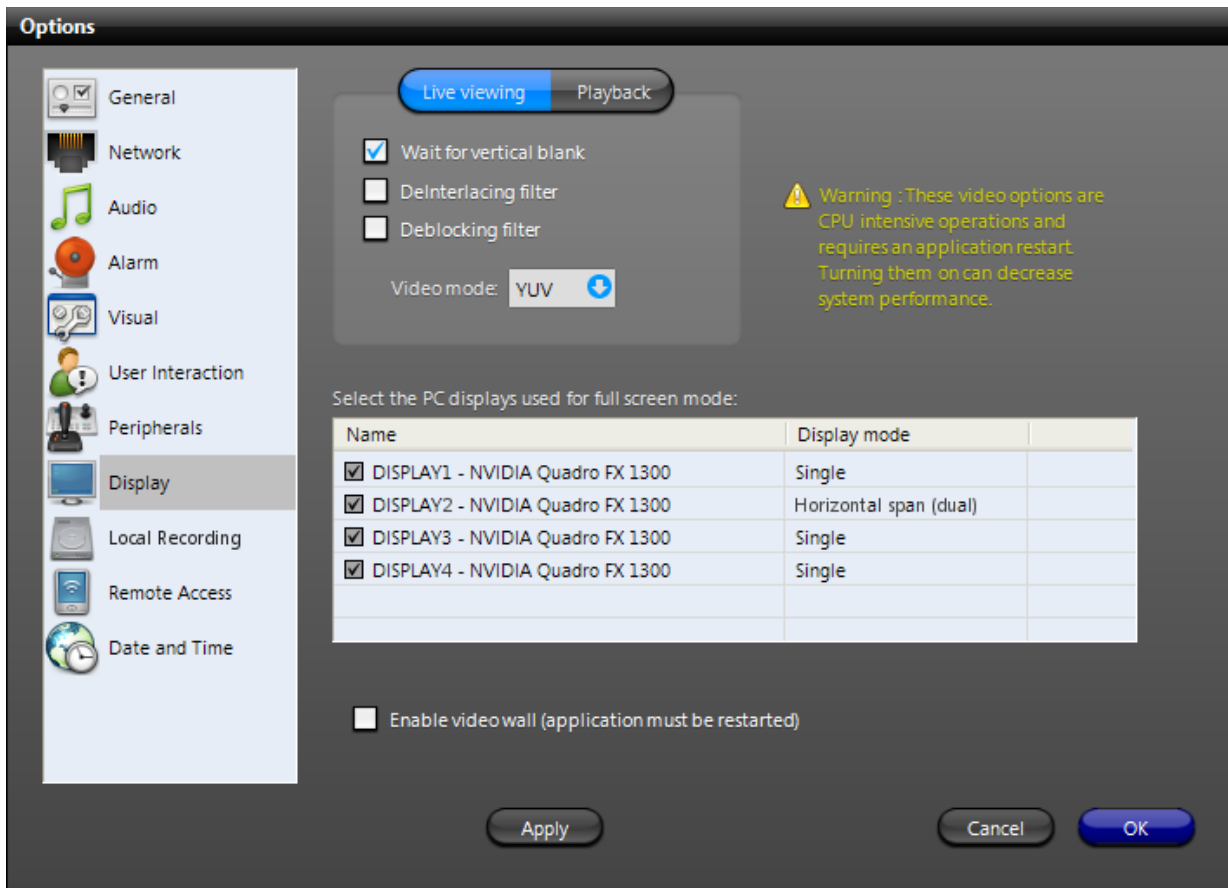
COMポート このセクションでCCTVキーボードが接続されているCOMポート(シリアルポート)の特徴を設定することができます。キーボードメーカーの仕様に従ってください。

キーボードへの自動接続 アプリケーションがスタートする時はいつも、取付けたCCTVキーボードをライブビューアに自動的に接続させたいむなら、このボックスを選択してください。

このオプションをオフにするなら、CCTVキーボードを使いたい時はいつも、手動で接続しなければなりません。[システムメニュー](#)を見てください。

[トップページへ](#)

ディスプレイオプション



ディスプレイオプションは3つすべてのクライアントアプリ(ライブビューア・アーカイブプレイヤー・設定ツール)で同じです。他のアプリケーションも同じマシン上にインストールされているため、1つのアプリケーションで設定を変えると自動的に他のアプリケーションも変更します。

ビデオオプション ライブビューイングと再生で別個にビデオオプションを設定することができます ([インスタント再生](#)を参照)。異なるオプションが以下で説明されます。

垂直帰線消去を待つ このオプションをオンにすることで動きがビデオに現れる「テアリング効果」を減らします。テアリング効果は移動している被写体の周りにぎざぎざのエッジあるいはぼやけた映像として表示されます。ビデオが高解像度 (2cifまたは4cif) で表示される時のみ、この効果は目立ちます。

注意 より多くのCPUを使用するため、このオプションは2GHzプロセッサ以上の速度のみが推奨されます。

具体的な例を見ましょう。以下の画像は、「垂直帰線消去を待つ」オプションを切った2GHzマシンで表示された2cif映像を示します。



動いている腕周りの画像がぼやけていることに注意してください。さらにCPUゲージに注目してください。2GHzマシン上でこのビデオを表示してもほとんどCPUを使いません。

今度は「垂直帰線消去を待つ」機能をオンにした同じ場面を見てみましょう



今回は、同じ動いている腕はずっとより鮮明に見えます。さらにアプリケーションがより多くのCPUを使っていることに注意してください。

インターレース解除フィルタ これは動きの間に直線周りでのジッタ効果を減らすのを助けるもう一つのCPUの集約的なオプションです。この効果はビデオ (2cifまたは4cif形式) のみに影響を与えます。

デブロッキングフィルタ これは低解像度ビデオ (qcifとcif) でブロックの出現を減らすのを助ける3つめのCPUの集約的なオプションです。

ビデオモード Omnicastは2つのビデオ表示モード(RGBとYUV)をサポートします。それがデフォルトRGBモード上で20%~30%のパフォーマンスゲインを提供するため、後者のモードが優先されるモードです。しかしながら、それはすべてのビデオアダプタによってサポートされません。

以下はYUVモードをサポートするビデオアダプタのリストです。

- Matrox G450またはG550
- nVidia GeForce2以上
- ATI Radeon 7000以上



ヒット ビデオ表示アダプタがYUVをサポートするかどうか知る最も確かな方法はそれをテストすることです。ビデオモードを変えた後で、アプリケーションを再起動しなくてはなりません。ビデオが正確に表示されるなら、ビデオアダプタは選択されたビデオモードをサポートします。時々、デバイスドライバの最新版にアップグレードすることでいくつかの能力問題を直すことができます。

PCディスプレイの 選択 ...

このテーブルはPC用にWindowsの下で設定されたすべてのロジカルディスプレイをリストします。「ディスプレイモード」は、どのように物理的なモニタが各ディスプレイで、水平または垂直のディスプレイ範囲であるか否かにかかわらず含まれているかを示します。PCが1つ以上のディスプレイで設定されるなら、ライブビューがフルスクリーンモード (F11とShift + F11) で使うべきものを選択することができます。

ビデオウォールを有効にする ビデオウォールとしてライブビューアを使用することを計画するなら、このオプションを選択してください。

一般に、ビデオウォールとして設定されたPCは**複数のディスプレイアダプタ**が設置されていて、無人実行されます。

IPビデオウォールモードと通常モードとの間に3つの主な違いがあります。その違いは次のようになります。

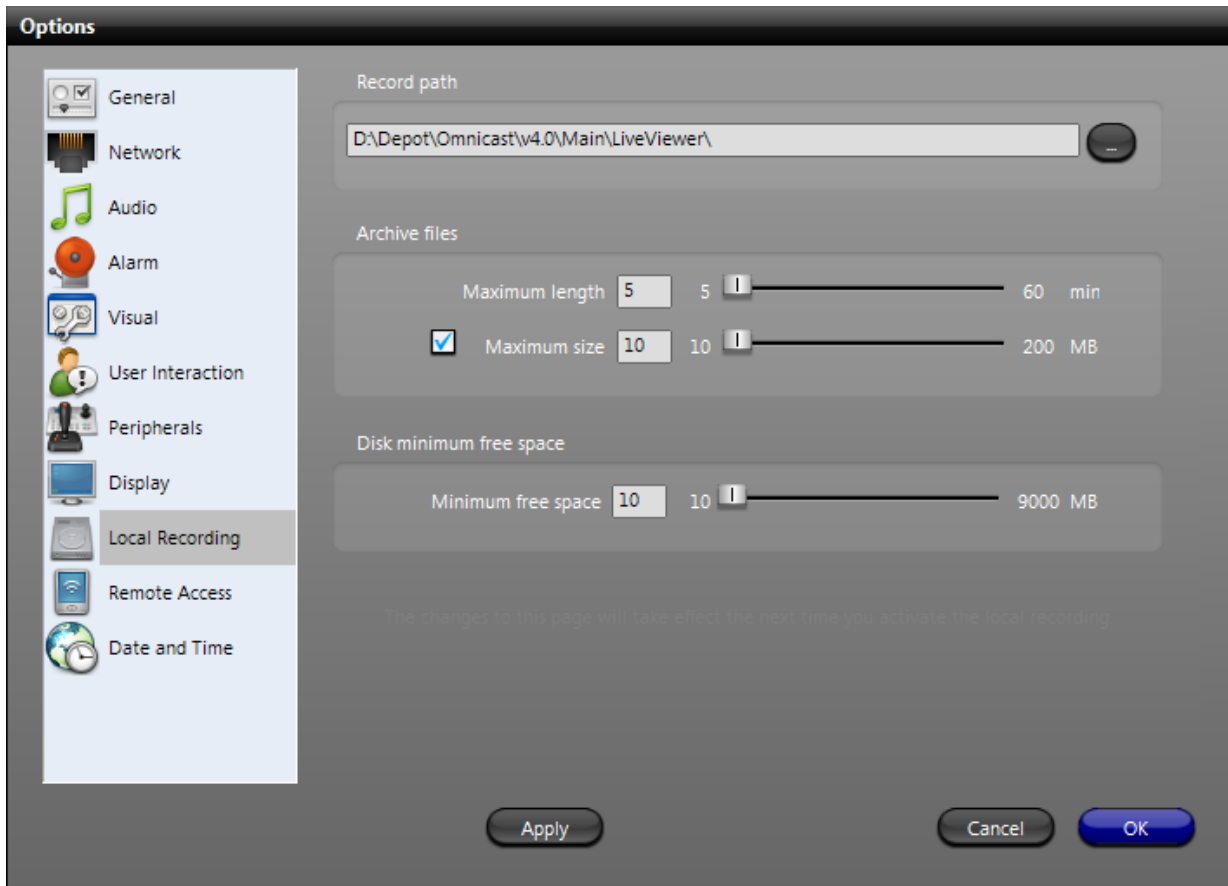
1. **ビューアレイアウト**はただ地域的に、ディレクトリに保存されません。これはそのPC用にそれらのレイアウトが特に定義されることを意味します。
2. アプリケーションがスタートするとき、ビデオウォールモードが作動するなら、それは自動的にフルスクリーンモードに切り替えるでしょう。
3. フルスクリーンモード中、選択されたタイルは黄色で強調されません。



警告 IPビデオウォールオプションを変える時はいつも、ライブビューアを再開しなくてはなりません。でなければ、アプリケーションは適切に作用しないでしょう。

[トップページへ](#)

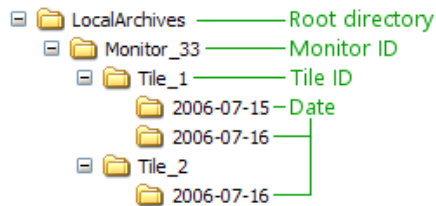
ローカル録画オプション



PCでローカル録画優先権を設定するためにこのタブを使ってください。「ローカル録画」が**ライセンス**によってサポートされないなら、あるいは**アーカイブ**または**補助アーカイブ**が現在同じマシン上で走っているなら、このタブは表示されません。これはライブビューアとアーカイビングサービスとの間で対立するディスクスペース必要条件を防ぐはずで、この機能がどのように作動するか学ぶために、ライブビューア - カメラメニューの項目下の**ローカル録画**の項を読んでください。

録画パス

ライブビューアがビデオファイルを保存したいルートフォルダをここで入力してください。



ビデオファイル(.g64) はモニタID・タイトルID・日付に従ってサブディレクトリで分類されます。

ローカルアーカイブ用に作成されたビデオファイルの名前は接頭辞 'Monitor_'で始まり、モニタID・「_Tile_」とタイトルID・ファイルに含まれる最初のフレームの日時と続きます。

アーカイブファイル

最大長 ビデオファイル用の最大長をここでセットしてください。長さはファイルに格納される最初のビデオフレームと最後のビデオフレームとの間の時間期間です。

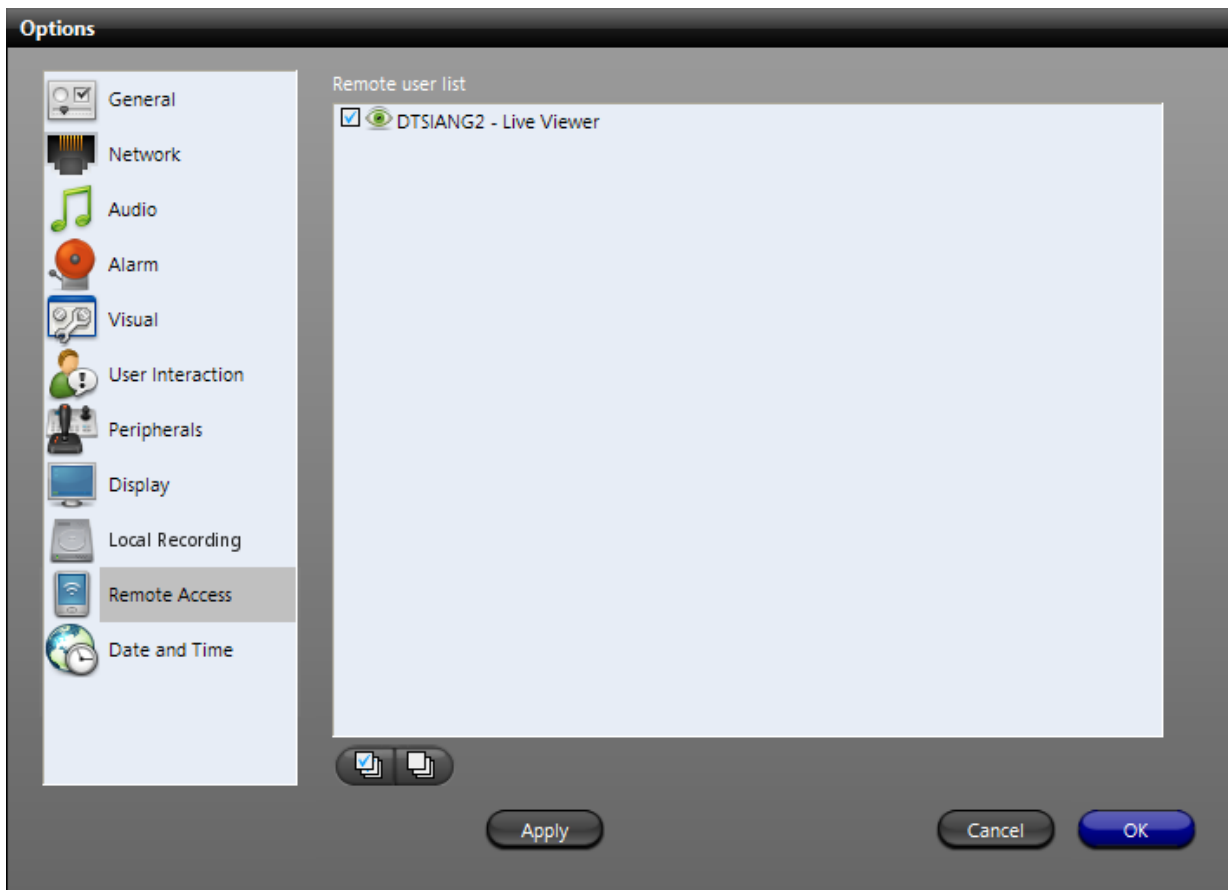
最小サイズ ビデオファイルのサイズに上限をセットするために、このオプションを選んでください。

ディスク最小空き容量

最小空き容量 選択されたドライブに残さなくてはならないライブビューアの最小空き容量をここでセットしてください。ディスク上の空き容量がこの値以下に下がるなら、アーカイビングがストップするでしょう。

[トップページへ](#)

リモートアクセスオプション



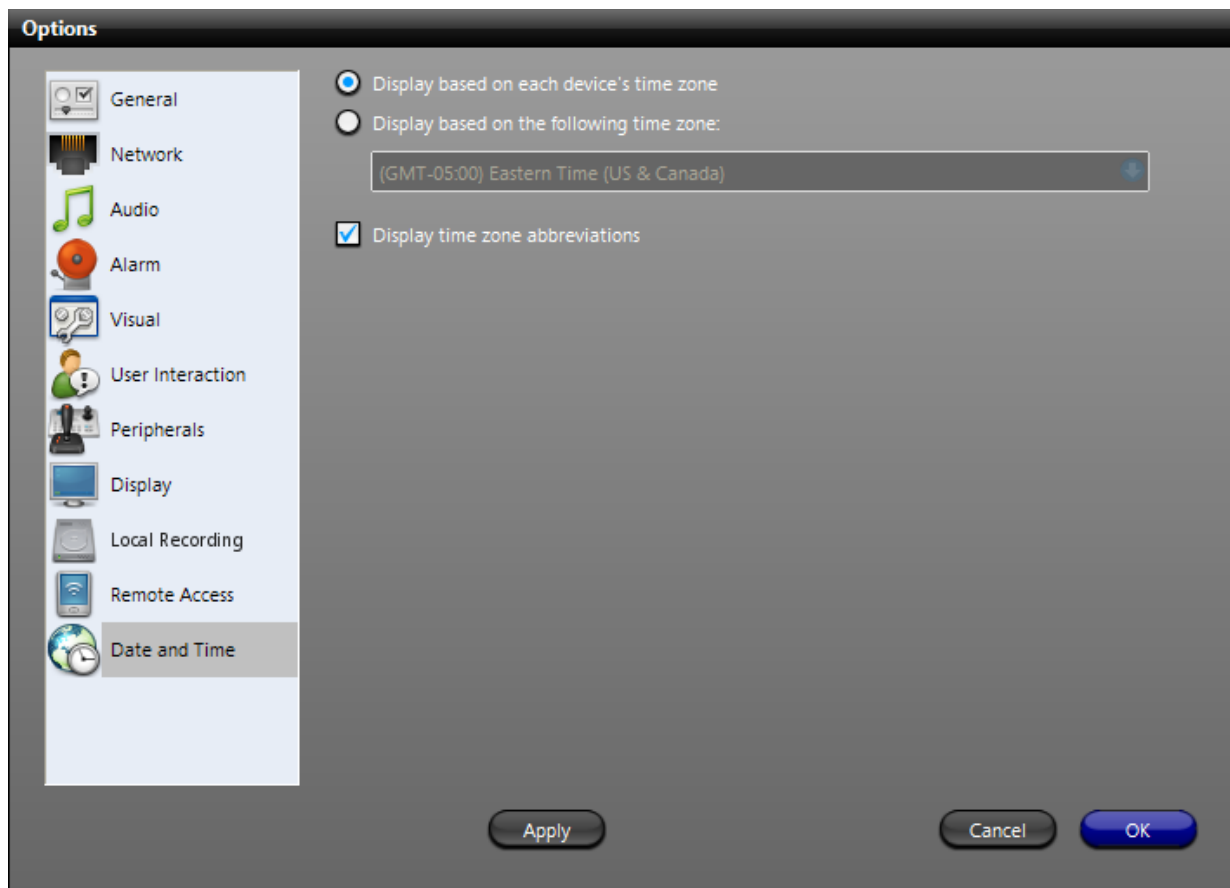
リモートアクセスは、システム上の他のライブビューアユーザがシステム上の任意の[アナログモニタ](#)であるかのようにPCモニタでカメラを見ることが出来るOmnicastによって提供される機能です。この機能は1人のユーザが複数の無人のライブビューア=ワークステーションを制御する必要がある状態で特に有用です。

ライブビューアアプリによって制御された各モニタがシステムによってユニークモニタIDを割り当てられます ([ビューイング枠](#)を参照)。 [CCTVキ・ド・ジョイスティック](#)・PCキーボードを使って、その許可を持っているなら、ユーザがどんなライブビューアによって制御されるモニタのどんなでカメラを表示することができます。PCキーボードからこの操作を行う方法を学ぶために、[キーボードコマンド](#)の章を読んでください。

他のライブビューアユーザがPCに接続されたモニタを使うのを許可するために、ただリストで彼らの名前を選択して、適用をクリックしてください。

[トップページへ](#)

日時オプション



時間帯設定はすべてのクライアントアプリを適用されます。1つで設定を変えることは自動的に同じマシン上にインストールされた他のアプリケーションに影響を与えるでしょう。日時の表示形式がWindows設定に従うことに注意してください。

デバイスの時間帯

各デバイスの時間帯に基づいて表示 システムでの各デバイスが特定の時間帯に従います。一般的に言って、アプリケーションはそれが走っているマシンの時間帯に従います。そしてすべてのデバイス(ユニット)はそれを制御しているアプリケーションの時間帯に従います。

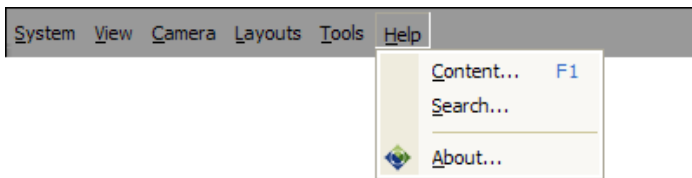
次の時間帯に基づいて表示 各実体の時間帯に従って時間を表示するか、または選択された時間帯に従ってすべてを表示するかを決めることができます。この変更は即座に有効となり、そしてすべてのクライアントアプリに影響を与えます。

時間帯の略語

時間帯略語を表示 時間が示されるところで時間帯略語を示すためにこのオプションを選んでください。Omicastで使われる時間帯略語については[付録](#)を参照してください。

[トップページへ](#)

ヘルプメニュー



内容... 「内容...」またはF1キーをクリックすることで、目次にこのヘルプファイルを開くでしょう。

検索... 「検索...」をクリックすることで検索ページにこのヘルプファイルを開くでしょう。

バージョン情報



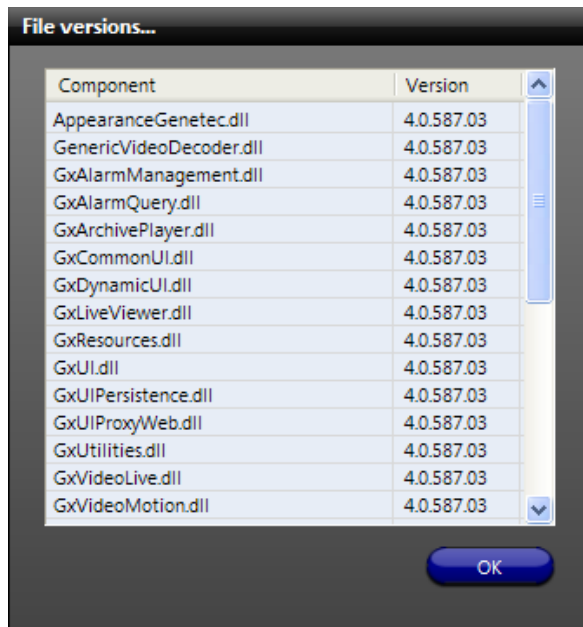
ライセンス情報

ライセンス情報 フィールドはGenetecから購入されたソフトウェアライセンスに関して情報を表示します。

- 「会社名」はライセンスが売られた会社の名前を意味します。
- 「システムID」フィールドはライセンスが売られたOmnicastディレクトリサービスを表す識別番号です。OmnicastディレクトリサービスまたはOmnicastアーカイブサービスのいずれかを走らせる各コンピュータのために、別個にライセンスをGenetecから購入されなくてはなりません。
- 満期はデモソフトウェアの期限が切れる日付を示します。この日付以降も、ソフトウェアを使い続けるためにGenetecからライセンスを購入されなくてはなりません。

ファイルバージョン

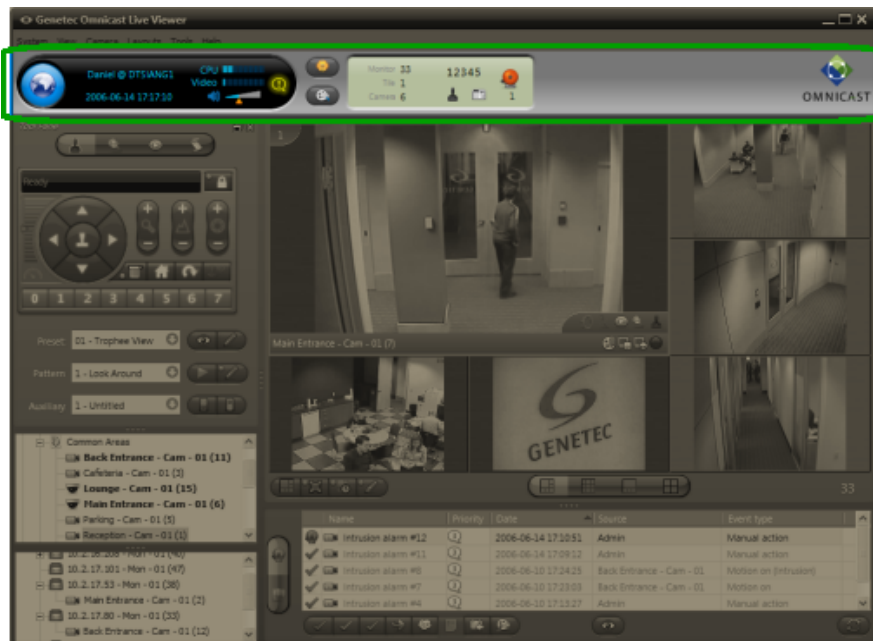
「ファイルバージョン...」ボタンをクリックすることで、このアプリケーションによって使われるすべてのコンポーネントのソフトウェアバージョンを示します。



- バージョン番号の最初の2桁 (「.」で分割) がアプリケーションのバージョン番号を表します。上記の例では、ソフトウェアはバージョン4.0です。
- 次の5桁 (「.」で分割) 「ビルド」番号を表します。上記の例では、ソフトウェアはバージョン4.0, ビルド587.03です。
- リストで最初の実行可能な (.exe) はそれ自身のアプリケーションを表します。上記の場合では、Genetec Omnicastライブビューアアプリに関する情報が表示されています。
- アプリケーション自身の下にリストされたコンポーネントの残りがアプリケーションによって使われるダイナミックリンクライブラリ(DLL)を表します。
- アプリケーションとそのDLLのバージョン番号はトラブルシューティング目的で表示されます。それらはすべて同じであるに違いありません! もしそれらが同じでないなら、より新しいバージョンへのアップグレードに続いて、成功裏に完了しなかった以前のバージョンのアンインストールが原因かもしれません。.

アプリケーションライセンスに関する詳細はウェルカム - システム概念の項目下の[Omnicastライセンスキー](#)の項で見つけることができます。

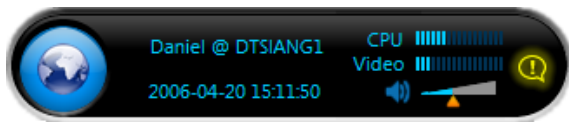
ツールバー



概要

ライブビューアのメニューのすぐ下にライブビューアのツールバーが位置しています。F9キーを押すことによって、ツールバーを隠すか表示することができます。他のOmnicastアプリケーションへのショートカットだけでなく、ステータスとコントロールパネルを特徴とします。

アプリケーションコントロールパネル



アプリケーションコントロールパネルはすべてのOmnicastクライアントアプリで共通です。アプリケーションに関する様々なステータスを示して、PCスピーカのボリュームをコントロールすることができます。

接続ボタン

左側の丸ボタンはアプリケーションを終了させずに、[ディレクトリ](#)から接続/切断することができます。さらにシステムメニューの項目下の[接続](#)コマンドを見てください。

接続ステータス

アプリケーションがディレクトリに接続しているなら、それは[ユーザ名](#)と接続を確立するために使用された[ゲートウェイ](#)によって示されます。続く数字はゲートウェイによって使われるTCPコマンドポートです。

現在の日時

現在の日時が接続ステータスの下に示されます。時間帯略語はオプションです。メニュー - ツール - オプションの項目下の[日時オプション](#)を見てください。



CPU


CPUゲージは現在使われているCPUの割合を示します。コンピュータが応答するのにこずるよう思われ、ゲージが、CPUが常に100%近くであると言うなら、おそらく同時に表示されたカメラの台数を減らすことを考慮するべきです。これで問題が解決しないなら、システム管理者と話をしてください。

ビデオ


ビデオゲージは使われたビデオメモリの割合を示します。メモリ使用が100%近くであるなら、タイトルに再生シーケンスをドラッグするとき、「ビデオメモリが不十分」のメッセージがビデオの代わりにタイトルに表示されるでしょう。状態を修復するために、いくつかのカメラをビューイング枠から取り除いて、再度試みてください。

ボリュームコントロール



ボリュームスライダはPCスピーカのボリュームをコントロールします。Windowsシステムトレイで見つかるボリュームコントロールに対応します。スピーカアイコンを軽くたたくことでスピーカをオン  またはオフ  に切り替えます。

ライブストリームで個々にサウンドをオン/オフするために、各タイルの[実体管理ツールバー](#)で見つかるリスニングの開始/停止  ボタンを使ってください。

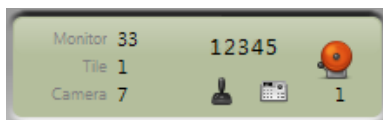
見逃した通知

システムによってアプリケーションに送られた通知メッセージ10秒以内に承認されないとき、それらは後で読むために「見逃した通知」ログへ移されます。このログが空ではないとき、通知ボタン  はパネルで変わります。ボタンオープンをクリックして、通知を記録します。通知ログを処理する方法を学ぶために、[システムメニュー](#)を参照してください。

アプリケーションショートカット

ライブビューアと同じ接続パラメータを使って[設定ツール](#)  または[アーカイブプレイヤー](#)  を起動させるためにアプリケーションショートカットを使ってください。

タイルコントロールパネル



タイルコントロールパネルの目的はPCキーボードをサポートすることです。タイルを選択して、PCキーボードからタイルIDを入力して、キーボード上で「**1**」を入力します。[キーボードコマンド](#)を見てください。

12345

キーストロークがPCキーボードから入力した桁を示すために桁表部が使われます。桁キーストロークを許可するために、[Esc]キーを押してください。

モニタ

現在選択されたモニタはここで示されます。さらに[ビューイング枠](#)を見てください。


タイル

現在選択されたタイルはここで示されます。さらに[ビューイングタイル](#)を見てください。


カメラ

現在選択されたカメラはここで示されます。


キーボードインジケータ

CCTVキーボードがPCに接続されているとき、キーボードアイコン  がLEDディスプレイの下に現れるでしょう。CCTVキーボードを有効にする方法を学ぶために、[システムメニュー](#)を参照してください。

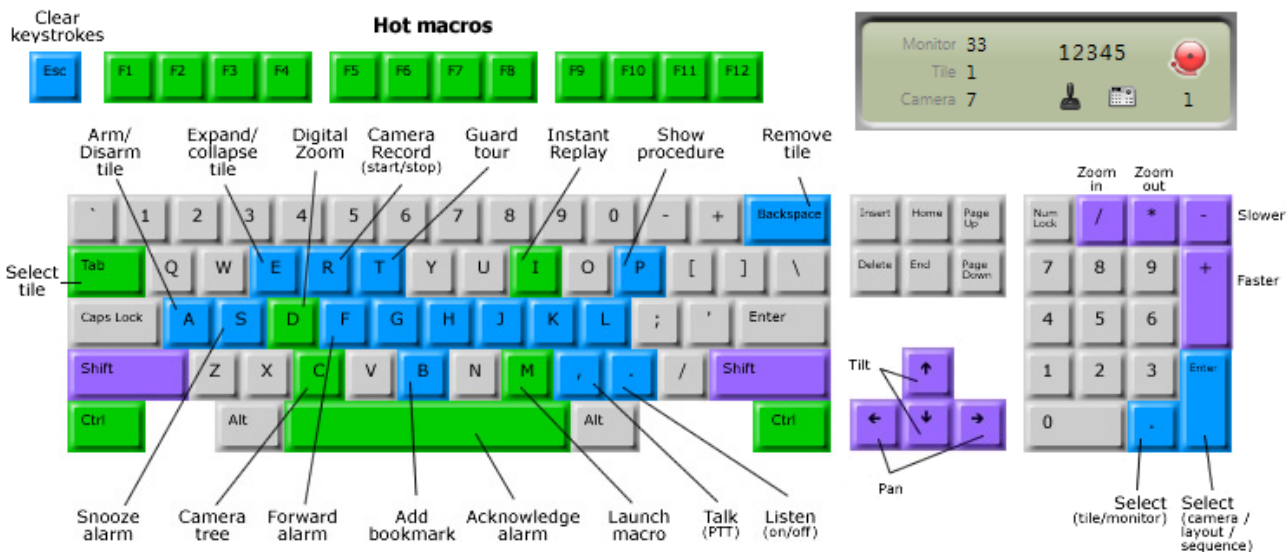
ジョイスティックインジケータ

ジョイスティックがPCに接続されているとき、ジョイスティックアイコン  がLEDディスプレイの下に現れるでしょう。ライブビューアがスタートした後、接続されていたジョイスティックを検出するために、システムメニューから[ジョイスティックの検出](#)を選択してください。

アラームインジケータ

新しいアラームを受け取る時はいつも、アラームインジケータが点灯します。アラームを表示する現在のレイアウトに[取付けたタイル](#)があるなら、インジケータは5秒後に「鳴るのをやめるでしょう」でなければ、アラームが承認されるか、またはタイルが取付けられるまで鳴り続けるでしょう。アラーム待ち列で[アクティブアラーム](#)の数がアラームアイコン  の下に示されます。アラームアイコンをクリックすることで、メッセージ枠で最前面に[アラームリスト](#)を持って来ます。

キーボードコマンド



目的

ライブビューアプリで、機能性と使いやすさでCCTVキーボードを上回って、PCキーボードはパワフルなコントロールツールに変えることができます。サポートされたキーボードコマンドは次のセクションに分けられます。

- ビューイング枠のコントロール
 - レイアウトのコントロール
 - IDによって選択された実体とタイル
 - 選択されたタイルのコントロール
- 特別な制御
 - ダイアログを開く
 - フォーカスの切り替え
 - 共通のPTZとデジタルズームの制御
 - 高度なPTZ制御
 - インスタント再生制御
 - マクロ

ビューイング枠のコントロール

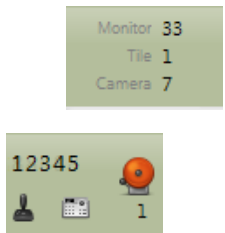
レイアウトのコントロール

何かが表示されている状態で、次の タイル を選択する。空のタイルは無視する。	Ctrl + Tab
何かが表示されている状態で、前の タイル を選択する。空のタイルは無視する。	Ctrl + Shift + Tab
現在の ビューイング枠 内で前の レイアウト に切り替える。	Ctrl + Page Up
現在の ビューイング枠 内で次の レイアウト に切り替える。	Ctrl + Page Down
現在のレイアウト内で前の タイルパターン に切り替える。	Ctrl + keypad '-'
現在のレイアウト内で次の タイルパターン に切り替える。	Ctrl + keypad '+'
すべてのタイル（隠されているものを含めて）で ローカル録画 の開始/停止。	Ctrl + T
ガードツアー の開始/停止。	T
現在表示されたすべての実体を現在の ビューアレイアウト から取り除く。	Ctrl + Backspace
フルスクリーン モードを有効/無効にする。	F11
フルスクリーンビデオ モードを有効/無効にする。	Shift + F11

IDによって選択された実体とタイル

すべての実体（カメラ・カメラシークエンス・タイル・レイアウト・モニタなど）は**ロジカルID**と呼ばれるユニークIDによって参照されます。特定の実体を適用されるコマンドが実体IDの後に入力されます。

ユーザが何番を入力されたかを追跡するを手伝うために、すべての桁キーストローク（「0」から「9」）は**ツールバー**に位置しているLED表示に示されます。LEDで表示された数字は次のキーボードコマンドによって使われるIDです。キーボードNUM LOCKが次のコマンドのためにオンであることに注意してください。

<p>モニタまたはタイルxxxxxを選択する</p> <p>モニタがライブビューアによって制御されるアナログモニタまたはビューイング枠（PCモニタ）のいずれかであることを注意してください。アナログモニタとPCモニタがロジカルIDの同じプールを共有します。</p> <p>マルチディスプレイ設定で、それぞれ異なるモニタIDを備えたフルスクリーンモード（F11）でライブビューアは2つ以上のビューイング枠を制御します。</p> <p>32より大きな数字がモニタIDのために予約されます。</p> <p>1～16の間の数字が現在のモニタ内でタイルIDのために予約されます。</p> <p>17～32の間の数字は使われません。</p> <p>現在のモニタ・タイル・カメラ選択はすべてタイルコントロールパネルで示されます。</p>	<p>xxxxx + キーパッド「,」</p> 
<p>カメラまたはレイアウトxxxxxを選択する</p> <p>カメラとレイアウトがロジカルIDの同じプールを共有します。</p> <p>カメラが選択されるなら、それは現在のタイル選択で表示されるでしょう。</p> <p>タイル選択がないなら、選択されたカメラはレイアウトの最初のフリータイルで表示されるでしょう。</p>	<p>xxxxx + キーパッド Enter</p>
<p>カメラシークエンスxxxxxを選択する</p>	<p>xxxxx + Ctrl + キーパッド Enter</p>
<p>LED表示で表示された桁キーストロークをクリアする。</p>	<p>Esc</p>
<p>タイル選択をクリアする（タイルは選択されません）。</p>	<p>0 + キーパッド「!」</p>

選択されたタイルのコントロール

選択されたタイトル	取付け/取外しの切り替え。	A
選択されたタイトル	広げる/たたむ。	E
選択されたタイトル	広げる/たたむ + フルスクリーンビデオ のオン/オフ。	Shift + E
選択されたタイトル	表示された実体を取り除く。	Backspace
選択されたタイトル	ローカル録画 の開始/停止。	Ctrl + L
アラーム	承認	Ctrl + Space
アラーム	転送	F
アラーム	スヌーズ	S
アラーム	手順表示	P
カメラ	ブックマークの追加	B
カメラ	録画の開始/停止	R
カメラ	話す (PTT)	, (カンマ)
カメラ	聞くオン/オフ	. (ピリオド)
カメラ	コンテキストアラーム を引き起す。	Ctrl + Shift + A
カメラシークエンス	開始/停止	Ctrl +
カメラシークエンス	次のカメラ	Ctrl +
カメラシークエンス	前のカメラ	Ctrl +

特別な制御

ダイアログを開く

「トリガアラーム」 で「アクションの実行」ダイアログを開く。	Ctrl + A
「マクロの実行」 で「アクション」ダイアログを開く。	Ctrl + M
「オプション」 ダイアログを開く。	Ctrl + O

フォーカスの切り替え

PTZ 制御 タブにフォーカスを切り替える。	Ctrl + P
デジタルズーム 制御 タブにフォーカスを切り替える。	Ctrl + D
インスタント再生 制御 タブにフォーカスを切り替える。	Ctrl + I
カメラツリー にフォーカスを切り替える。	Ctrl + C
フォーカスが カメラツリー ・ イベントリスト ・ アラームリスト 上にあるとき、現在選択された実体を見る。	Space

共通のPTZとデジタルズームの制御

次のコマンドはPTZとデジタルズーム両方に適用することができます。

パン左	Shift +
パン右	Shift +
チルト上	Shift +
チルト下	Shift +
ズームイン	Shift + キーパッド「 ↑ 」
ズームアウト	Shift + キーパッド「 ↓ 」

潜在的なあいまい性を解決するために、次の規則が適用されます。

1. コントロールフォーカスがすでにデジタルズームにいるなら、コマンドはデジタルズームに適用されるでしょう
2. コントロールフォーカスがデジタルズームでないなら、選択されたカメラがそれをサポートするならコマンドはPTZに適用されるでしょう
3. 選択されたカメラがPTZをサポートしないなら、フォーカスが自動的にデジタルズームに切り替え、コマンドはそれに適用されるでしょう
4. 選択されたタイルがカメラに関連づけられないなら、コマンドは無視されるでしょう

高度なPTZ制御

PTZ速度を下げる (遅い)	Shift + キーパッド「-」
PTZ速度を上げる (速い)	Shift + キーパッド「+」
プリセットxxxxxへ行く	xxxxx + Shift + Insert
プリセットxxxxxをセット	xxxxx + Ctrl + Insert
プリセットxxxxxをクリア	xxxxx + Ctrl + Shift + Insert
パターンxxxxxを実行	xxxxx + Shift + Home
パターンxxxxxを録画 (開始/停止)	xxxxx + Ctrl + Home
パターンxxxxxをクリア	xxxxx + Ctrl + Shift + Home
補助xxxxxをセット	xxxxx + Shift + Page Up
補助xxxxxをクリア	xxxxx + Ctrl + Shift + Page Up
アイリスオープン	Shift + Delete
アイリスクローズ	Ctrl + Delete
近くの焦点	Shift + End
遠くの焦点	Ctrl + End
メニュー show/hide	Shift + PageDown
メニュー OK	Shift + キーパッド Enter
メニュー 上	Shift +
メニュー 下	Shift +
メニュー 左	Shift +
メニュー 右	Shift +

インスタント再生制御

再生/休止	G
前のキーフレーム	H
次のフレーム	J
巻き戻し	K
早送り	L
速く再生	Shift + キーパッド「+」
遅く再生	Shift + キーパッド「-」
タイムラインの拡大 (ズームイン)	Shift + キーパッド「/」
タイムラインをたたむ (ズームアウト)	Shift + キーパッド「*」

マクロ

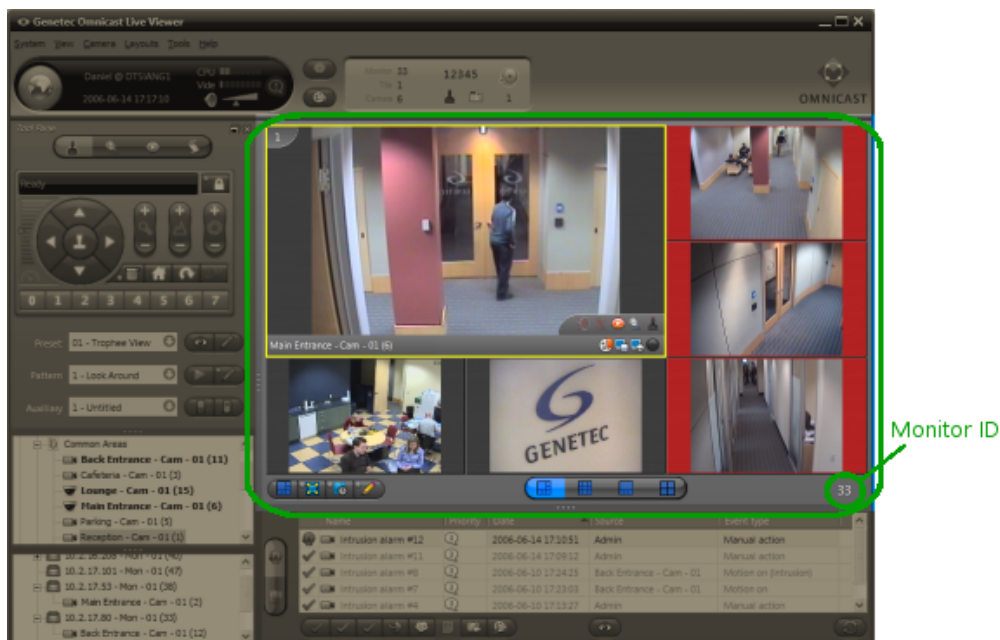
ホットマクロの起動 (1 ~ 12)	Ctrl + Function key nn
「マクロの実行」 で「アクションの実行」ダイアログを開く	Ctrl + M

[ライブビューア](#) > [ツールバー](#) > キーボードコマンド

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

ビューイング枠



定義

ビューイング枠

ビューイング枠はビューイングアラームとライブ映像のために予約されるライブビューアのワークスペースでのエリアです。PCがライブビューアアプリを走らせている限り、PCスクリーンはシステムに接続したどんなアナログモニタともまったく同じようにビデオを表示するために利用可能です。これを可能にするために、ライブビューアがインストールされたPCに接続したすべてのモニタにさらにモニタIDと呼ばれるロジカルIDが割り当てられます。

モニタID

システムからキーボードとマウスによってユニークにモニタを参照するためにモニタIDを使用します。各ビューイング枠に割り当てられたモニタIDはビューイング枠下の右角に示されます(上記画像参照)。1台以上のモニタでライブビューア制御を走らせているPCであるなら、各モニタに異なるモニタIDが割り当てられるでしょう(さらに以下のマルチディスプレイ設定を参照)。これらのIDは設定ツールでディレクトリ設定のロジカルIDタブから変更することができます。

ビューイングタイル

ライブビューアは1台のモニタで同時に最大16のビデオストリームを表示することができます。各ビデオストリームがビューイングタイルと呼ばれるそれ自身のウィンドウで表示されます。各タイルの左上角に現れる丸で囲まれた数字はタイルIDです。モニタIDと組み合わせ、それらはシステムでユニークにそれぞれのビューイングタイルを識別します。


表示された内容の名前はタイルの一番下に現れるツールバーで示されます。このツールバーは、そのエリア上にマウスカーソルを動かしたときのみポップアップするよう設定することができます(ビューメニューで実体管理を自動的に隠すを参照)。実体名前の後に続く括弧内の数字は実体のロジカルIDです。現在選択されたタイルは黄色の境界線で強調されます。上記画像で、タイル#1は選択されたタイルです。選択されたタイルに対応しているロジカルIDはツールバーで見つかるタイルコントロールパネルで示されます。

ビューイングタイルに関して伝えることが多くあります。この主題において完全な適用範囲のために、トピックビューイングタイルを参照してください。

タイルパターン

ビューイングタイルはモザイクのように整えられ、タイルパターンと呼ばれるプリセット配置の1つに従います。ライブビューアのタイルパターンを変更するために、レイアウト制御ツールバーで見つかるパターン変更ボタンをクリックします。この主題に関してより多くを学ぶために、トピックタイルパターンを参照してください。

ビューアレイアウト

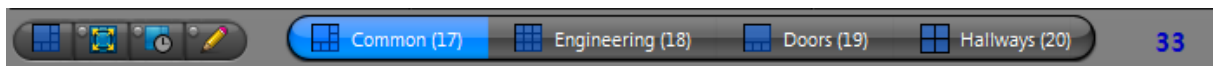
各 タイルで表示するためにビデオソースの選択に加えてタイルパターンの選択で構成されるものをビューアレイアウトと呼びます。ビューアレイアウトが[ユーザプロファイル](#)の一部として保持されます。それによりシステムに接続するためにどのマシンを使用するかにかかわらず、同じレイアウトが常に同じユーザで利用できます。[カメラ枠](#)からビューアレイアウト  を選択することができます。

レイアウト制御 ツールバー

複数のレイアウトが各ユーザで定義されるかもしれませんが、それぞれ利用可能なレイアウトが異なったタブによってレイアウト制御 ツールバーで表されます。それぞれのタブで小さなアイコンが使用されているタイルパターンで表示されます。

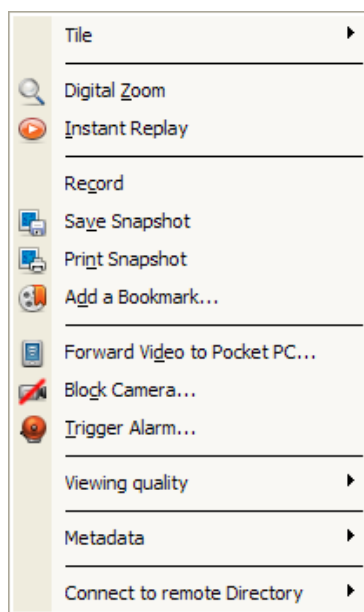


ヒット このツールバーが見えないなら、ビューイング枠の下部エリアにマウスカーソルを動かすと、ツールバーが現れるはずですが、でなければ、オプションダイアログ (Ctrl + O) を開いて、[視覚オプション](#)を選択して レイアウト制御の表示」を選択してください。




あるレイアウトから別のレイアウトへ切り替えるために、ただ対応するタブをクリックしてください。レイアウトを切り替えるために「レイアウト選択変更」[特権](#)を持っていないことは注意してください。レイアウトがまだ割り当てられていなければ、「デフォルト」レイアウトが作られるでしょう。レイアウトをコントロールすることについて、より多くを学ぶために、[レイアウトの管理](#)の項を開いてください。

タイルコンテキストメニュー



任意の[ビューイングタイル](#)で右クリックするとき、タイルコンテキストメニューが現れます。

タイルコンテキストメニューで見つかるコマンドはすべて現在表示されたカメラと関連しています。これらのコマンドのほとんどが[カメラメニューとツールメニュー](#)で見つけることができます。

以下の  トリガアラーム...」で表示されるすべてのコマンドが、メインアプリケーションメニューから利用できないコマンドです。それらが適用可能なときのみ、それらは現れます。記述については以下をご覧ください。

ビューイング品質 選択されたカメラが複数のビューイングストリームをサポートするなら、このサブメニューは現れます。ビューイングで希望のストリームを選択するためにこのサブメニューをクリックしてください。デフォルトビューイングストリームはオプションダイアログで設定されます。[ネットワークオプション](#)を見てください。

メタデータ 選択カメラに関する追加情報 (メタデータと呼ばれる) が利用可能であるなら、このサブメニューは現れます。この情報は [メタデータエンジン](#)によってサードパーティアプリケーションから集められます。例えば、ビデオ分析システムから集められたメタデータは、ビデオから人・顔・車両・ナンバープレートの識別と、クレジットカード番号または完全な取引詳細のようなメタデータを集めることができる販売時点情報管理システム用になります。このサブメニューはビデオとともに何のメタデータを表示すべきかを選択することができます。追加情報のためにOmnicastによって集めることができる異なったタイプのメタデータに関しては、Genetec Omnicastプラグインヘルプを参照してください。

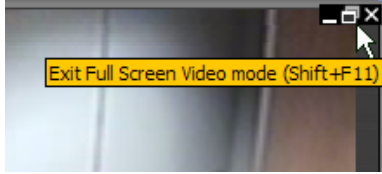
リモートディレクトリに接続 選択されたカメラが[フェデレイテッドカメラ](#)である場合に限り、このサブメニューは現れます。それはリモートディレクトリで直接ライブビューアまたはアーカイブプレイヤーのいずれかを起動させることができます。「リモートディレクトリでクライアントアプリを起動させる」[特権](#)をこのアクションを行うために必要とします。現在そのアプリケーションを走らせているなら、現在のディレクトリから切断され、リモートディレクトリに再接続されるでしょう。

フルスクリーンビデオ

フルスクリーンビデオモードはPCスクリーンでアナログモニタを模倣するよう設計されます。キーボードから[Shift+F11]を入力することによって有効にされます。このモードで、ライブビューアのワークスペースのすべての視覚要素は、現在のビューアレイアウト以外、視界から隠されます。

アプリケーションのコントロール

すべてのメニューとツールバーがフルスクリーンビデオモードで隠されますが、ユーザはまだキーボードコマンドおよびタイルコンテキストメニュー(右クリック)からアプリケーションを制御することができます。



タイルを選択するために、およびドラッグ&ドロップ操作を行うために、まだマウスを使用することができます。

マウスカーソルをスクリーンの右上角へ移動させるとき、アプリケーションシステムボタンは現れるでしょう。アプリケーションを最小にして、フルスクリーンビデオモードを終了するか、またはアプリケーションを終了するために、これらのボタンを使うことができます。


すべてのタイルとレイアウト制御表示オプションが、このモードで利用可能なままに残っています。オプションダイアログの項目下の視覚オプションを見てください。

アラーム通知

ライブビューアがフルスクリーンビデオモードにある間にレイアウトに取付けたタイルがないなら、アラームが起るとき通知を得ないでしょう。この問題を避けるために、警告メッセージを表示するように、またはアラームが起るときアラームサウンドを再生するようにライブビューアに依頼することができます。オプションダイアログの項目下のアラームオプションを見てください。

インスタント再生とデジタルズーム

インスタント再生とデジタルズーム両方がフルスクリーンビデオモードでアクセス可能なままです。タイルコンテキストメニューから、またはキーボードからそれぞれ[Ctrl+I]と[Ctrl+D]を入力することによって、それらを有効にすることができます。起動させるとき、対応する制御がフローティングウィンドウで表示されます。

ウィンドウを閉じるために、ドックボタンをクリックします。

マルチディスプレイ設定



マルチディスプレイ設定 (1台以上のモニタに接続されたPC) で、ライブビューはユーザがフルスクリーンモード[F11]に切り替えるとき、それぞれサポートされたスクリーンのために別のビューイング枠を作成するでしょう。この場合、それぞれのビューイング枠が異なるモニタIDによって識別されます (上記画像参照)。

ユーザによって設定されたすべてのビューアレイアウトはすべてのビューイング枠で利用できます。複数のレイアウトが定義される時、ライブビューは各モニタで自動的に異なるレイアウトを選択するでしょう。ガードツアーはさらに独立して各ビューイング枠上で動作することができます。

フルスクリーン表示のためにディスプレイアダプタを設定する方法を学ぶために、メニュー - ツール - オプション - ディスプレイオプションの項目下の[PCディスプレイの選択](#)を読んでください。

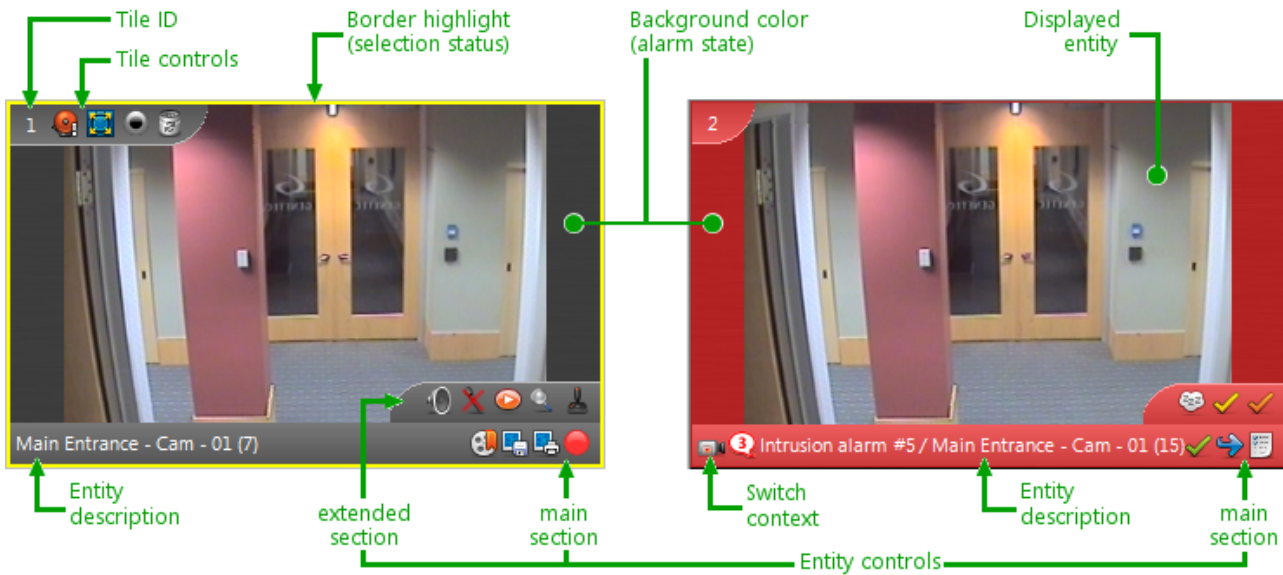
IPビデオウォールとしてライブビューアをセットする方法を学ぶために、メニュー - ツール - オプション - ディスプレイオプションの項目下の[ビデオウォールを有効にする](#)を読んでください。

[ライブビューア](#) > ビューイング枠

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

ビューイングタイル



概要

ビューイングタイルはライブ映像とアラーム・マップ・プラグインのような他の関連情報を表示するために使われるライブビューアの**ビューイング枠**での多目的ウインドウです。表示されていることに依存して、ビューイングタイルは異なった外観と雰囲気を得るでしょう。ライブビューアはタイルで見つかる視覚要素のいずれかで表示または隠すことができます。これらの設定を変える方法を学ぶために、ツールメニュー - オプションダイアログの項目下の**視覚オプション**を読んでください。

これからビューイングタイルの基本的なコンポーネントを再検討しましょう。

タイルID タイルIDはそのビューイング枠内でそれぞれのタイルをユニークに識別する数字です。常にそれを表示または隠すか、またはタイルの境界線内でマウスカーソルを動かすときのみそれを表示させるためにオプションを持っています。

タイル制御 タイル制御はタイルの全般制御に関するコマンドです。タイルの左上角にマウスカーソルを向けるとき、それらは現れツールバーに含まれます。このツールバーから利用可能なコマンドの完全な記述については、以下の**タイルコントロールツールバー**の項を読んでください。

実体制御 実体制御はタイルの一番下に現れるツールバーの一部です。このツールバーが常に表示される・決して表示されない・タイルの下部エリア上にマウスカーソルを動かすときのみ表示されるようにすることができます。特徴とされるコマンドは表示された実体タイプに従ってさまざまです。このツールバーから利用可能なコマンドの完全な記述のために、以下の**実体コントロールツールバー**の項を読んでください。

実体コントロールツールバーは2つの項から構成されます。(1) **実体記述** (左揃え) と最も頻繁に使われるコマンド (右揃え) を含むメインセクション。(2) 拡張セクションは追加コマンドを含み、ツールバー上にマウスカーソルを動かすときメインセクション上に現れます。

実体記述

実体記述は実体コントロールツールバーの中に表示されます。従って、記述を示すために、ツールバーを表示しなければなりません。

表示された実体が**カメラ** (📷) であるとき、実体記述は (括弧で) カメラ名と**ロジカルID**で構成されます。記述にパス (サイト名の階層構造) を含めるためにさらにオプションを持っています。ツールメニュー - オプション - **視覚オプション**を見てください。

カメラシーケンス (📹) に関しては、記述はシーケンス名とロジカルIDに続いて、現在のカメラ名とロジカルIDで構成されます。


アラーム (🚨) に関しては、記述はアラーム名と実例番号に続いて、現在表示されたカメラ名で構成されます。


マップ (🗺️) に関しては、記述はマップが付けられるサイトの名前に対応します。

境界線ハイライト

境界線ハイライトはタイルの選択状態を示します。

 黄色が現在の選択を示します。これは**カメラメニュー**コマンドが適用されるタイルです。


 オレンジは実体をビューイング枠に動かさず、目標選択を示します。


 点滅する赤 これは警備員に特定のカメラに注意を向けるように指示するよう設計されたプログラムされた作用です (ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の**モニタリングアクション**を見てください)。


イベントを承認して、点滅を止める手段としてタイルをクリックしてください。

背景色

背景色はタイルのアラーム状態を示します。

 **取外す** アラームを表示できない。

 **取付けた** アラームの表示準備が整っています (**タイルコントロールツールバー**を参照)。

 **アラームで** アラームは現在表示されています (**アラームコマンド**を参照)。

ツールバーのカスタマイズ


ビューイングタイルに関連づけられたすべてのツールバーは完全にカスタマイズ可能です。どのコマンドが各ツールバーに示されるか決めることができます。ツールメニューの項目下のオプションダイアログで見つかる**視覚オプション**タブからツールバーをカスタマイズできます。

タイルコントロールツールバー

マウスカーソルがタイルの左上角を指し示すときのみ、このツールバーは現れます。利用可能なコマンドは次のようになります。

 タイルの取付け/取外し。取付けたタイルはアラームを表示する準備が整ったタイルです。

 タイルを広げる/たたむ。タイルでビューイングエリアを満たすことができます。


 タイルで**ローカル録画**を開始/停止します。この機能でユーザがローカルハードディスクにタイルで見られるすべてのライブ映像を録画することができます。この機能がオンになっているとき、コンテキストツールバーで**実体記述**は赤で書かれます。

ローカル録画 オフ

Main Entrance - Cam - 01 (6)

ローカル録画 オン


Main Entrance - Cam - 01 (5)












 タイルから表示された実体を取り除きます。

実体管理 ツールバー





このツールバーでのコマンドは表示された実体に従ってさまざまです。従って利用可能なコマンドは以下のテーブルで実体タイプによって分類されます。メインセクション・拡張セクションでコマンドを表示する、または表示しないための選択を備えています。このツールバーはさらに、タイルの下部エリア上へマウスカーソルを動かすときのみ現れるように設定することができます。これが選択された作用であるとき、拡張セクションとメインセクションは一緒に現れます。

カメラコマンド










-  手動録画を開始/停止します。このボタンはさらに録画状態のインジケータの役をします。以下の**録画ボタン**記述を参照してください。

-  押下通話 (PTT)。表示されたカメラがスピーカに付けられる場合に限り、このボタンは使用できません (設定ツール - カメラ - [リンク](#)を参照)。
-  サウンドオン/オフの切り替え。表示されたカメラがマイクロホンに付けられる場合に限り、このボタンは使用できます (設定ツール - カメラ - [リンク](#)を参照)。
-  PTZモードに切り替えてください。表示されたカメラがPTZモーターによって制御される場合に限り、このボタンは使用できます。PTZモードに切り替わるとタイトルの一番下に[PTZツールバー](#)を示すでしょう。ツール枠で[PTZタブ](#)を使う代わりにビデオ画像でポインティング&クリックングによって、PTZモードはユーザがPTZ機能にアクセスすることを可能にします。
-  インスタント再生を起動します。コントロール枠 - [インスタント再生](#)を参照。
-  デジタルズームウインドウを開く。コントロール枠 - [デジタルズーム](#)を参照。
-  カメラの[ビデオアーカイブにブックマーク](#)を追加します。カメラでアーカイピングが可能であるときのみ、このボタンは有効になります。
-  スナップショットを保存します。オプションダイアログ ユーザインタラクシオンオプションの項目下の[スナップショット](#)の項を読んでください。
-  スナップショットを印刷します。オプションダイアログ ユーザインタラクシオンオプションの項目下の[スナップショット](#)の項を読んでください。
-  現在のカメラで[コンテキストに応じたアラーム](#)を引き起します。
-  ポケットPCにビデオを転送します。
-  [ブロックカメラダイアログ](#)を開く。



カメラシーケンスコマンド


-  カメラシーケンスを休止します。一旦休止すると、個々のシーケンスで各[カメラ](#)をユーザは制御することができます。[コンポジット実体のコントロール](#)を見てください。
-  シーケンスで前のカメラを見ます (シーケンスが[休止](#)しているときのみ利用可能)。
-  バーチャルマトリクスによって制御された通常再生を再開します。各カメラの滞留時間が[設定ツール](#)でセットされることに注意してください。
-  シーケンスで次のカメラを見ます (シーケンスが[休止](#)しているときのみ利用可能)。

アラームコマンド

-  デフォルト承認。ウェルカム - システム概念の項目下の[アラーム管理](#)を見てください。
-  代理承認。
-  カスタム承認。この操作を完了する前に、ユーザは[カスタムイベント](#)を選択するように要求されます。
-  スヌーズにアラームを置く。アラームは一時的にアラーム表示から取り除かれますが、アプリケーションの[アラームリスト](#)に残っています。スヌーズの持続時間は[オプションダイアログ](#)から設定可能です。
-  別のユーザにアラームを転送します。一旦転送されると、アラームはアラーム表示から取り除かれますが、アプリケーションの[アラームリスト](#)に残っています。
-  アラーム手順を表示します。このアラーム用に定義された手順がなければ、このボタンは無効です。手順は設定ツール - アラーム - [プロパティ](#)で定義されます。
-  アラーム履歴を表示します。メッセージ枠 - アラームリストの項目下の[アラームの操作](#)を見てください。
-  前のアラーム要素を見ます (アラームが[休止](#)されたときのみ利用可能)。
-  次のアラーム要素を見ます (アラームが[休止](#)されたときのみ利用可能)。

マップ (URL) コマンド

-  ブラウザページ履歴で後ろに下がる。
-  ブラウザページ履歴で前へ進む。

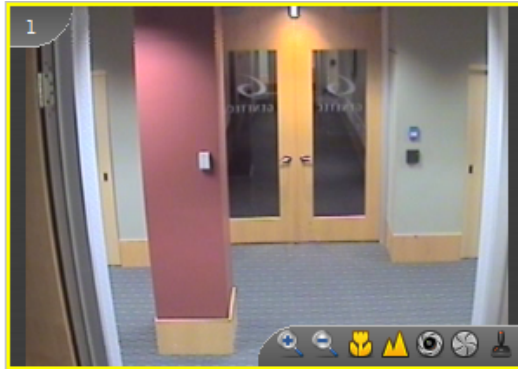
 ページをリフレッシュする。

PTZ制御 ツールバー








ユーザがPTZモードに入るとき、PTZツールバーが通常のツールバーの代わりに表示されます。このモード中に、マウスカーソルはビデオ上にある間太く白い矢印に変わります。マウスボタンを押し続けることで矢印によって向けられた方向にカメラを動かすでしょう (👤) アイコンを指し示すことでPTZツールバーを拡大します。(👤) アイコンをクリックすることでPTZモードを終了します。



PTZ mode (the mouse controls the PTZ)



PTZ mode (expanded PTZ toolbar)

-  ズームイン
-  ズームアウト
-  近くの焦点
-  遠くの焦点
-  アイリスオープン (画像を明るくする)
-  アイリスクローズ (画像を暗くする)
-  PTZモードの終了

コンポジット実体のコントロール

コンポジット実体はカメラ (📷) のような複数の基本的な要素を構成する実体です。タイルに表示することができるコンポジット実体の2つのタイプがあります。1つはカメラシーケンス (📹)、もう1つはアラーム (🚨) です。これらのコンポジット実体はバーチャルマトリクスによって制御されます。

バーチャルマトリクスがこれらのコンポジット実体を走らせている間に、それらを構成している個別の要素についての管理を持っていません。コンポジット実体はバーチャルマトリクスが実行するプログラムのようなものです。個別の要素に関して制御を得るために、プログラム実行を中断する必要があります。

カメラシーケンスの休止

カメラシーケンスを休止するために、休止 (⏸) ボタンをクリックする必要があります。一旦休止されると、個々のカメラを見るために前 (⏮) および次 (⏭) のボタンを使うことができます。個々のカメラを制御するために、コンテキスト切り替え (📷, 📹) ボタンをクリックしてください。カメラシーケンスツールバーはその後カメラツールバーに置き換えられます。

アラームの休止

アラームを休止するために、タイルコントロールツールバーで見つかる解除 (🔒) ボタンをクリックすることによって、タイルを取外す必要があります。取付けていないタイルにそれをドラッグすることによって、さらにアラームの作用をコピーをできます。アラームリストから取付けていないタイルまでアクティブアラームをドラッグすることで同じ効果を得ます。

一旦アラームが休止されると、個々のアラーム要素を見るために前 (⏮) および次 (⏭) ボタンを使うことができます。アラームツールバーと要素制御ツールバーを切り替えるためにコンテキスト切り替え (📷, 📹) ボタンをクリックしてください。アラームカメラの表示オプションが「ライブ映像」であるなら、カメラ制御は利用できます。表示オプションが「再生」または「静止」であるなら、再生または静止フレームのタイムスタンプがツールバーで示されるでしょう。アラームカメラの設定は設定ツール - 設定枠 - アラームの項目下のカメラ項で説明されます。



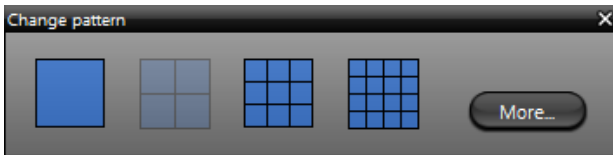
注意 休止中にアラームが承認されるなら、休止されたアラームはタイルから取り除かれませんが、その後それを取り除くなら、ライブビューアで再びそれを見ることはできません。承認されたアラームはアーカイブプレイヤ (メッセージ枠 - アラームリスト - [ビューイングアラーム](#)を参照) から見るだけです。

録画ボタン

録画ボタンは2つの目的を満たします。(1) それはユーザがVCRとまったく同じように手動で録画の開始/停止することができます。(2) それは録画状態のインジケータの役をします。異なる録画ステータスは以下で説明されます。

- 灰色のボタンは録画が有効であることを示します。手動録画を始めるために灰色のボタンをクリックしてください。ボタンはその時赤 (●) に変わります。実体管理ツールバーでブックマーク ボタンをクリックして、さらに選択されたタイルで録画を始められることに注意してください。
- 赤いボタンはエンコーダが現在録画されていることを示します。録画を止めるために赤いボタンをクリックしてください。ボタンはその時灰色 (●) に変わります。ユーザが録画を止めないなら、エンコーダで指定された「手動録画デフォルト長」で指定された分数後にそれ自身で停止するでしょう(設定ツール - 設定枠 - カメラの項目下の[録画](#)を参照)手動録画が停止する30秒前に、赤いボタンが点滅し始める (●) ことに注意してください。中断なしで録画時を拡張するために再びボタンをクリックしてください。
- 鍵が付いた灰色のボタンは録画が無効であることを意味します。ボタンをクリックしても録画は開始されません。アーカイビングが無効であるか、またはアーカイビングが今このカメラで許可されていないかのどちらかです (設定ツール - 設定枠 - アーカイブ処理予定 - プロパティの項目下の[全般予定](#)を参照)。
- 鍵が付いた赤いボタンはシステムが現在録画の管理していることを意味します (設定ツール - 設定枠 - アーカイブ処理予定 - プロパティの項目下の[アーカイビングモード](#)を参照)。この場合、ユーザは手動で録画を止めることができません。

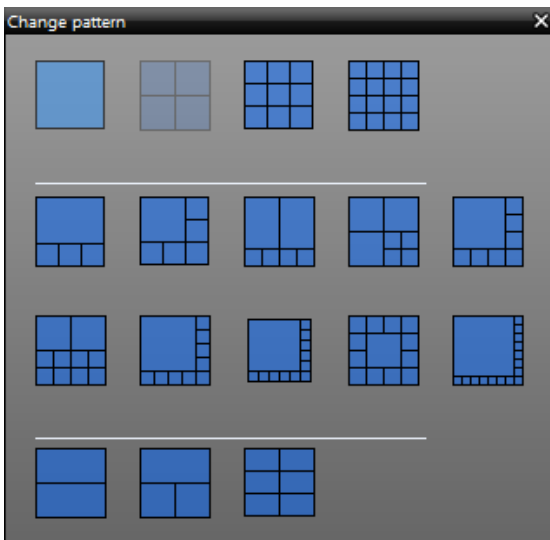
タイルパターン



「タイルパターン」はどのようにタイルが同時に表示され、[ビューアレイアウト](#)の中で整えられるかを決定します。選択してすぐ利用できる17のリセットパターンがあります。

選択されたレイアウトのタイルパターンを変えるために、[ビューイング枠](#)下の左角にあるタイルパターン変更  ボタンをクリックしてください。

最初の4つのパターンが表示されるだけなら、残りを示すために「より多く..」をクリックしてください。



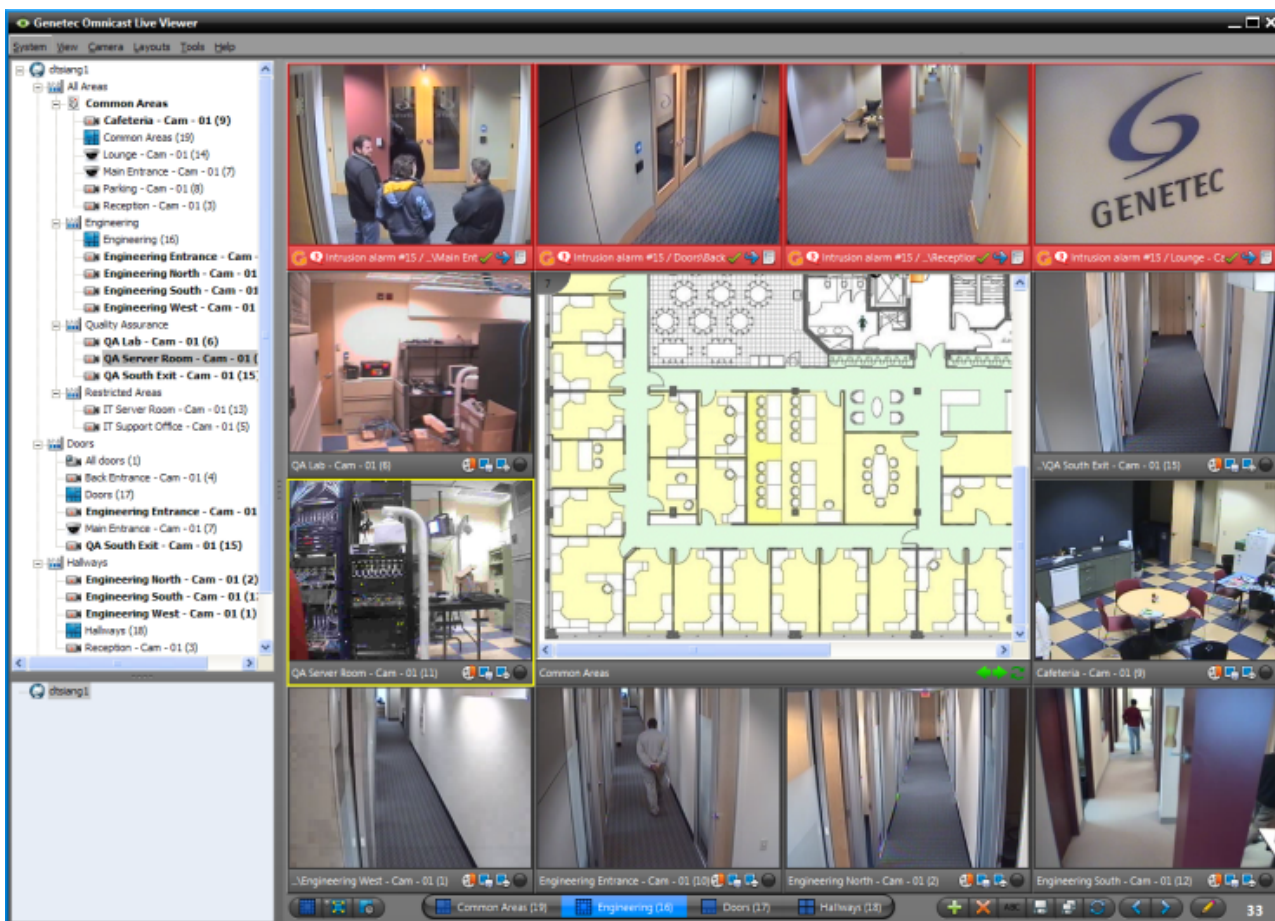
注意：

タイル数が多いパターンからタイル数の少ないパターンに変わるとき、新しいパターンに存在しない高い番号のパターンに表示された実体がビューイング枠でもう表示されません。

しかしながら、タイルで表示された内容の関連は忘れられません。タイル数の多いパターンが再び選択されるとき、前に隠された実体はそれぞれのタイルに再び現れるでしょう。

[ライブビューア](#) > [ビューイング枠](#) > タイルパターン

レイアウトの管理



ライブ映像とマップを見る

ビデオストリームを見る

ビデオストリーム (📺, 📷, 📹) を見るために、現在のビューアレイアウトで **カメラツリー** (左側) に希望のビデオストリームをクリックして、希望の **ビューイングタイル** (右側) にそれをドラッグします。上記の図を見て下さい。カメラツリーでダブルクリックすることによって、さらにビデオストリームを見ることができます。ビデオストリームはその後現在のビューアレイアウトで最初のフリータイルに表示されるでしょう **表示管理** を見て下さい。

ビデオストリームをあるタイルから別のタイルまで動かすために、最初のタイルから第2タイルまでただ画像をドラッグして下さい。

あるタイルのビデオストリームを別のタイルにコピーするために、[Ctrl] キーを押しながら最初のタイルから画像をドラッグして下さい。同じビデオストリームは異なるタイルで何度も表示することができます。

ビューイングタイルからビデオストリームを取り除くために、タイルをクリックして、カメラツリーへ戻すためにそれをドラッグするか、または **タイルコントロールツールバー** で取外し 🗑️ ボタンをクリックして下さい。

注意 ビューイング枠で実体を動かすために、「表示された実体を変更」**特権** を必要とします。さらに取付けたタイルの内容を変えたいなら、「取付けたタイルで内容を変更」**特権** を必要とするでしょう


マップを見る

現在のビューアレイアウトで **マップ** を見るために、カメラツリーから希望のビューイングタイルまで希望のマップ (🗺️) をドラッグして下さい。選択されたサイトが付加されたマップ (📍) を持っていないなら、すぐに選択されたものの上にあるサイトに付加されたマップが表示されるでしょう。マップが階層の中で見つからないなら、アクションは無視されるでしょう



注意 マップを動かすために、マップ自身ではなく、[実体管理ツールバー](#)内でクリックしなくてはなりません。ビューアレイアウトからマップを取り除くために、[タイルコントロールバー](#)から除外し  ボタンを使わなくてはなりません。

アラームを見る

ユーザ用に設定された[アラーム表示モード](#) (シンプル・一斉切換・ブロック) に従って始動するとき、アラームが取付けたタイルで自動的に表示されます。現在のレイアウトに取付けたタイルがないなら、アラームは表示することができません。にもかかわらずユーザはツールバーでアニメーションアラームアイコン  によって[アクティブアラーム](#)があるということ知らされるでしょう。アラームを見るために、ユーザは複数のタイルを (タイルボタンをクリックすることによって) 取付けなければなりません。

可聴通知のために、アラームが起動する時はいつもサウンドファイルを再生するように、ユーザはアプリケーションに依頼することができます。ツールメニュー - オプションの項目下の[アラームオプション](#)を見てください。

さらに[アラームリスト](#)からダブルクリックすることによって、アクティブアラームを[休止](#)モードで見ることができます。この場合、アラームは利用可能な最初のフリータイルで表示されるでしょう [表示管理](#)を見てください。

表示管理

タイルメモリ

ライブビューアは各ビューイングタイルに関連づけられた4層のメモリを備えています。各レイヤが実体の特定タイプのビューイングのために予約されます。その中に何も表示されないとき、すべてのレイヤは「透過的」です。実体がレイヤに表示されるとき、そのレイヤはその下のすべてのレイヤを隠します。表示された実体を取り除かれるとき、レイヤの下にあるものが再び見えるようになります。一度に1つの実体のみレイヤで表示することができます。



トップレイヤはアラームビューイングのために予約されます。休止およびアクティブなアラームの両方もがこのレイヤに属します。これはアラームが作動されるときはいつでも、タイルが[取付け](#)られているなら、それが他のすべてのに優先されることを意味します。アラームは最も高い表示優先権を備えています。



第3レイヤはマップとプラグインのようなコントロール実体のために予約されます。マップまたはプラグインを示しているタイルでカメラを表示させることができません。

第2レイヤはカメラを表示するために使われます。カメラがいつでもカメラシーケンスより優先させることができます。

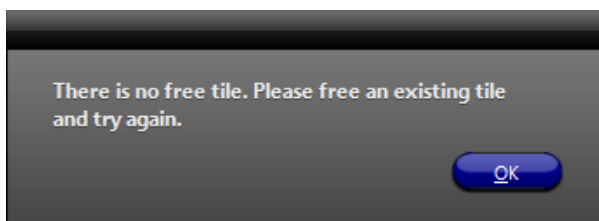
第1レイヤはカメラシーケンスの表示のために予約されます。それらは最も低い表示優先権を備えています。

ダブルクリックとドラッグ&ドロップ

実体をダブルクリックするとき、それが現在のレイアウトで見つかる最初のフリータイルで選択された実体を表示するようアプリケーションに依頼しています。実体が行ってもレイヤ上層に何も表示されないレイヤで何も表示されないとき、タイルは「フリーです」。

現在のレイアウトに何も表示されていないと考えてください。カメラツールでカメラシーケンス  をダブルクリックするなら、選択されたカメラシーケンスはタイル#1に表示されます。続けて、第2のカメラシーケンスをダブルクリックするなら、タイル#1がすでに使用されているため、それはタイル#2で表示されるでしょう。けれどももしカメラ  をダブルクリックするなら、カメラは第2レイヤに表示され、タイル#1の第2レイヤはまたフリーなためカメラはタイル#1に表示されます。同様に、もし第2のカメラをダブルクリックするなら、2つめのカメラはタイル#2で表示されるでしょう。しかしもし[アラームリスト](#)でアクティブアラームをダブルクリックするなら、それはタイル#1で表示されます。

ダブルクリックするとき所定の実体のために「フリータイル」がないなら、それは最も長い時間に表示された実体と置き換えられます。すべてのタイルが[アクティブアラーム](#)によって占められるなら、次のメッセージを受けとるでしょう。



既存のタイルを取外すか、またはタイルパターンを変えることができ、それにより、より多くのタイルを表示することができます。

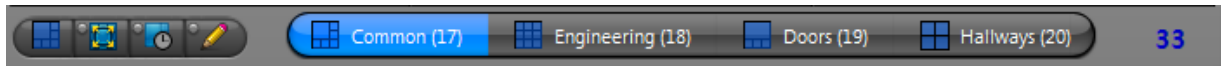
特定のタイルにビデオストリームをドラッグ&ドロップするとき、そのタイルでそれを見るために識別をしています。このような場合、アプリケーションはあなたを必要とするものを与えるでしょう。カメラシーケンス (📹) の上部にカメラ (📹) またはマップ (🗺️) をドラッグするなら、カメラまたはマップが表示されるでしょう。けれどもそれを削除するとき、アプリケーションは何がより低いレイヤで表示されていたか覚えていまるので、カメラシーケンスは明らかにされるでしょう。

カメラ (📹) またはマップ (🗺️) 上にカメラシーケンス (📹) をドラッグするなら、現在の実体は取り除かれ、カメラシーケンスが表示されるでしょう。カメラシーケンスを削除するとき、それらがより高いレイヤに格納されていたため、カメラまたはマップを復元しないでしょ。レイヤを「透かす」ために、そのレイヤに表示された実体を取外さなければなりません。




注意 その上に他に何かをドラッグすることによって、[アクティブアラーム](#)を隠してはなりません。

レイアウト制御



ビューレイアウトの外観と作用を変えるために、[ビューイング枠](#)下の左角にある4つのボタンを使用します。それらは以下で説明されます。


- 📄 現在のレイアウトの[タイルパターン](#)を変更します。このコマンドを使うために「タイルパターン変更」[特権](#)を持っていないてはなりません。
- 🖼️ [選択されたタイル](#)のみ表示します。タイルをダブルクリックすることによって、同じ結果を得ることができます。
- 🕒 ガードツアーを始めます。ガードツアーはビューレイアウトの自動循環です。アニメーションボタン  をクリックすることでガードツアーを止めます。

このコマンドを実行するために「ガードツアーの開始/停止」[特権](#)を持っていないてはなりません。およびこの機能が機能するために1つ以上のレイアウトを持つ必要があります。

据付けで各レイアウト上のデフォルト滞留時間は5秒です。この値を変えるために、[ツールメニュー](#)から「[オプション...](#)」を選択してください。ガードツアー滞留時間を変えて(数秒で)、変更を保存するためにOKをクリックしてください。

- 🖌️ レイアウト編集ボタンを表示します。次のセクションを見てください。

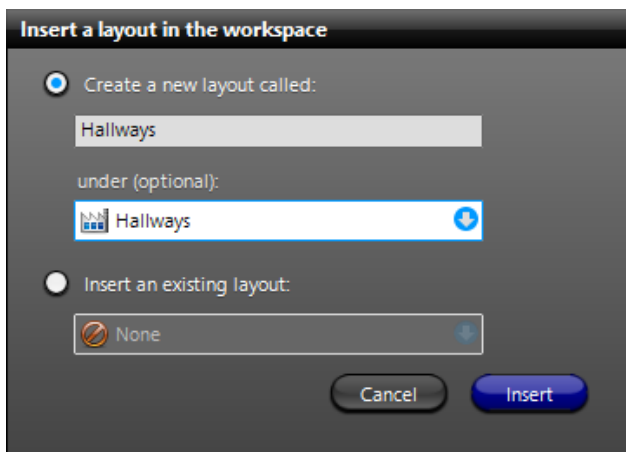
レイアウトの編集/保存

ビューレイアウトを変えるか、または新しいものを定義するために、ユーザは「ビューレイアウト設定」[特権](#)を持っていないてはなりません。レイアウト「編集モード」に入るために、編集  ボタンをクリックしてください。




個々のコマンドは以下で説明されます。






- + 現在のユーザプロファイルに新しいレイアウトを差し込んでください。次のダイアログが現れるでしょう



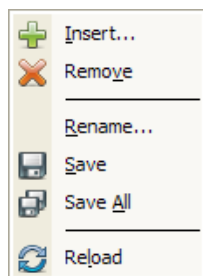
新しいレイアウトを作るか、または既存のものを挿入する選択を持っています。

新しいレイアウトを作ることに決めるなら、それが作成されるべきである下の[サイト](#)を指定しなくてはなりません。新たに作られたレイアウトはすぐにシステムで他のユーザにとって利用可能になるでしょう

既存のものを差し込むことに決めるなら、事前に定義されたレイアウトがユーザプロファイルに加えられるでしょう。ビューイング枠でカメラツリーから任意のタイルにレイアウト  をドラッグすることによって、同じ結果を得ることができます。管理者はさらに設定ツールから任意のユーザのためにライブビューアのレイアウト設定を変更することができます(設定ツール - 設定枠 - ユーザの項目下の[ライブビューア](#)を参照)。

- ✗ 現在のレイアウトをユーザプロファイルから取り除いてください。これはレイアウト定義を削除しません。レイアウト定義を削除するには、設定ツールから行わなくてはなりません。設定ツール - 設定枠の項目下の[ビューアレイアウト](#)を見てください。
- ABC 現在のレイアウトの名前を変更します。このレイアウトが他のユーザによって使われるなら、同様に彼らによって名前が変更されるでしょう
-  現在のレイアウト定義を保存します。それが新しいレイアウトであるなら、その下でレイアウトを作るサイトを指定するよう促されるでしょう。それが既存のレイアウトであるなら、次にログオンするとき、さらにこのレイアウトを使っている他の人々が変更による影響を受けるでしょう
-  すべてのレイアウト定義を保存します。
-  現在選択されたレイアウトの保存された定義を読み込みます。現在のレイアウトへの変更を保存せずに元の定義へ戻したいなら、このボタンをクリックしてください。
-  現在のレイアウトを左に動かしてください。
-  現在のレイアウトを右に動かしてください。

レイアウトメニュー



さらに[レイアウトメニュー](#)から編集モードコマンドが利用できます。

メインアプリケーションメニューまたは任意のレイアウトタブで右クリックすることによって、レイアウトメニューにアクセスすることができます。

レイアウトメニューを使うことは、レイアウトの長いリストによってワークスペースがいっぱいになるとき、「編集モード」に代わる便利な代案です。

ツール枠



概要

ツール枠は選択された**ビューイングタイル**内にカメラ (📷) またはカメラシーケンス (🎞️) の制御に関する4セットのツールを含みます。それぞれのタブが選択されたタイルで現在表示されるカメラを操作するためのツールの特定のセットを持ちます。F4キーをクリックすることによって、ツール枠を表示または隠すことができます。

PTZ制御

PTZ制御 (👤) タブで、カメラの動き (パン/チルト/ズームなど) をユーザが制御できます。選択されたタイルが現在カメラを示していないなら、または表示されたカメラが**PTZモーター**に接続されないなら、これらの制御は無効になります。これらの管理についてさらに学ぶために、この章にある**PTZ制御 I**の項を読んでください。

デジタルズーム

デジタルズーム (🔍) タブはユーザがビデオストリームのセクションを大きくすることができます。ライブビューアで、カメラにズームレンズが設置されていないとき、ユーザはビデオストリームの特定のセクションをモニタすることができます。これらの管理がどのように機能するか学ぶために、この章にある**デジタルズーム**の項を読んでください。

インスタント再生

インスタント再生 (⏮️) タブでユーザはビューイング枠で現在表示されたあらゆるライブ映像の最後の数分 (または数秒) を再生することができます (ビデオが利用可能である限り)。これらのパワフルな制御についてさらに学ぶために、この章にある**インスタント再生**の項を読んでください。

ホットマクロ

ユーザが容易にそれらを起動できるように、ホットマクロ (🔑) タブは最もよく使われたマクロをリストします。詳細についてはこの章にある**ホットマクロ**の項を読んでください。

PTZ制御



通常モード








メニューモード

選択された**タイル**がドームカメラ (☑) を示すとき、PTZ (パン/チルト/ズーム) 制御が可能です。ユーザがPTZ制御を使うために**特権**を持っていないなら、これらの制御は無効なままです。上部にある表示枠はPTZ制御の状況を示します。

通常モード



基本的なコマンド

基本的なコマンドは「基本的な操作を行う」**特権**を必要とします。特権は以下を含みます。

- パン/チルト**  選択されたカメラをパン/チルトするために4つの方法を備えています。
 1. PTZ制御タブで見つかる4つの矢印ボタンを使用する。
 2. カメラを動かすためにフリーロックボタン (ジョイスティックアイコンのマークが付いた) をクリックして、ホールドします。
 3. PCキーボード (Shift + 矢印キー) を使用する。
 4. ビデオで直接PTZを制御するためにマウスを使用する。ビューイングタイル - **PTZ制御ツールバー**を見てください。
- ホーム**  ホームボタンはデフォルトプリセットにカメラを動かします。選択されたカメラがこの機能をサポートしないなら、このボタンは無効です。
- フリップ**  フリップボタンは180°によってカメラを回転させます。選択されたカメラがこの機能をサポートしないなら、このボタンは無効です。
- ズーム**  ズームインするために「+」、およびズームアウトするために「-」をクリックしてください。PCキーボード上にさらに「Shift+/」と「Shift+*」キーの組み合わせを使ってもかまいません。
- 速度**  速度スライダ (左側) はパン/チルト/ズームの反応の速さを調整します。


アイリスと焦点

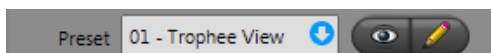
次のコマンドを使うために「焦点とアイリス設定の変更」**特権**を必要とします。


- 焦点**  近くの焦点のために「+」、および遠くの焦点のために「-」をクリックしてください。PCキーボードでさらに「Shift+End」と「Ctrl+End」キーの組み合わせを使ってもかまいません。
- アイリス**  アイリスを閉じる(暗くする)ために「+」、およびアイリスを開く(明るくする)ために「-」をクリックしてください。さらにPCキーボードで「Shift+Del」と「Ctrl+Del」キーの組み合わせを使ってもかまいません。


プリセット

ボタンの横で番号付けされた0から7がカメラプリセットボタンです。カメラを対応するプリセットポジションへ動かすためにそれらのいずれかをクリックしてください。この機能を使うために、「プリセットの使用」[特権](#)を持たなければなりません。

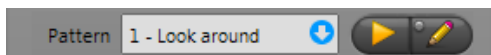
プリセットボタン0から7はプリセットリストで見つかるプリセット選択0から7に対応します。リストで見つけるプリセットに行くために、リストで選択してGo to  ボタンをクリックしてください。リストのプリセットの番号がPTZのモデルに依存することに注意してください。





プリセットを変更するまたは改名するために、「プリセットの編集」[特権](#)を必要とします。プリセットを変えるために、要望どおりPTZ制御を備えたカメラを位置を決め、次にプリセットリストから置き換えたいプリセット数を選択して、セット  ボタンをクリックしてください。


プリセットの名前を変えるために、プリセットリストからプリセットを選択して、2秒間セット  ボタンを押し続けて、次に現れるエディットボックスに新しいプリセット名を入力して、OKをクリックしてください。この操作はさらにプリセットに現在のカメラ位置を割り当てます。

パターン

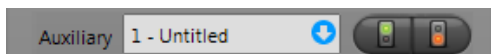




この機能を使うために「パターンの使用」[特権](#)を持っていないけません。カメラパターンを走らせるために、パターンリストから走らせたいパターンを選択して、再生  ボタンをクリックしてください。リストのパターンの番号がカメラのモデルに依存することに注意してください。

パターンを変えるか、または改名するために「パターンの編集」[特権](#)を必要とします。新しいカメラパターンを記録するために、パターンリストから置き換えたいパターンを選択して、録画  ボタンをクリックしてください。緑のLEDが点灯します。パターンを作るためにPTZ制御ボタンを使用して、録画を止めるために再び同じボタンをクリックしてください。

パターンの名前を変えるために、パターンリストからパターンを選択して、2秒間録画  ボタンを押し続けて、次に現れるエディットボックスに新しいパターン名を入力して、OKをクリックしてください。

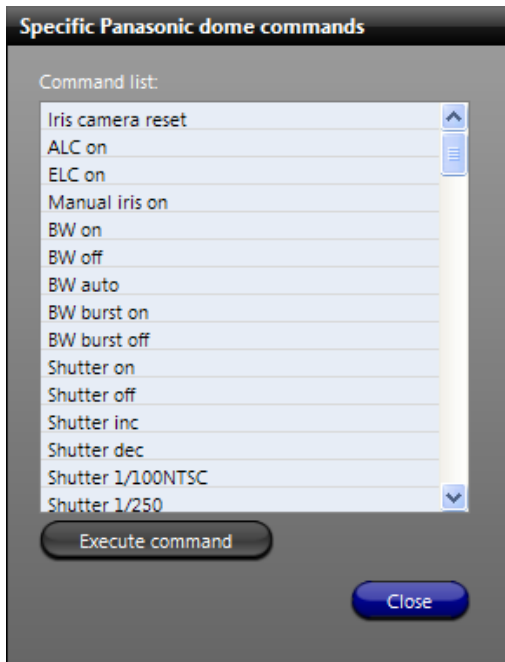
補助



この機能を使うために「補助の使用」[特権](#)を持っていないけません。カメラ補助を使うために、補助リストから補助を選択して、補助を付けるためにセット  ボタンを、または補助を消すためにクリア  ボタンをクリックしてください。

カメラ補助がライブビューアから改名することができないことに注意してください。補助の変更に関する詳細については、[設定ツールリファレンス](#)を参照してください。

特定のコマンド



特別なコマンドをサポートするドームのある特定のモデルは、標準PTZコマンドボタンからアクセスできません。

それらの1つを実行するために、「特定のコマンド」ボタンをクリックしてください。ダイアログボックスから希望のコマンドを選択して、適用し、「実行コマンド」ボタンをクリックします。

終了したとき、ダイアログを閉じるために「Close」をクリックします。

特定のコマンドの使用「特権」を持っているなら、選択されたカメラによってサポートされるなら、「特定のコマンド」ボタンはただ有効であることに注意してください。

PTZロック

使用中に他に誰も再生することができないように、PTZボタンをロックすることができます。PTZをロックするために、「PTZのロック」特権を必要とします。でなければロックボタンは無効になります。



PTZがロックされているとき、ロックボタンの横の赤いLEDが点灯します。ロックをかけたユーザの名前と使っているアプリケーションがステータス表示枠で表示されます。

ロックされたPTZはロックを掛けているユーザによって、または「PTZロックの優先」特権を持つ別のユーザによってのみ解除することができます。PTZロックに関する追加情報のために、設定ツール - ユーザ - セキュリティの項目下のPTZ優先権を読んでください。

PTZが別のユーザによってロックされるとき、その解除を試みると誰が現在ロックを持っているかを示すメッセージボックスが表示されます。ユーザが「PTZロックの優先」特権を持っているなら、ロックを優先する機会が提供されるでしょう。

ほかの誰かがロックしている間にユーザがPTZ制御をクリックするなら、PTZロックイベントが作成されるでしょう。ユーザはこれらのイベントを見るためにイベントリストが表示されるようにならなくてはなりません。イベント記述はマシン・アプリケーション・現在ロックを掛けているユーザを表示します。

メニューモード

メニューボタンをクリックすることによって、メニューモードが起動します。PTZモデルがメニューモードをサポートする場合に限り、そしてユーザが「特定のコマンドの使用」特権を持っているなら、このボタンは使用できます。メニューモードにいるとき、メニューボタンの横の赤いLEDが点灯します。

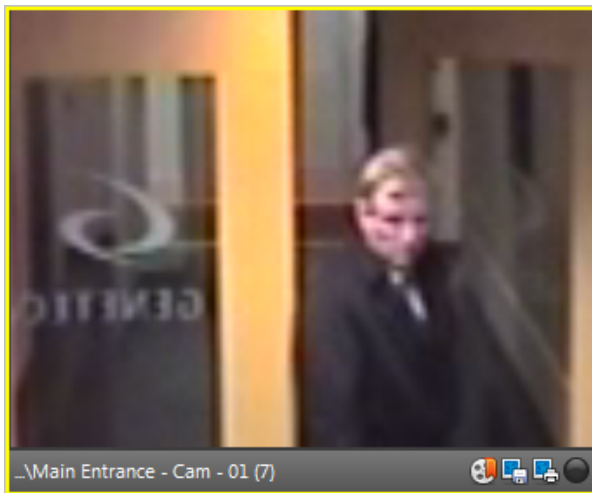


メニューモードで、パン/チルトのために使われたすべての矢印ボタンはオンスクリーンメニューオプションを動き回るために使用します。中央のOKボタンはメニューオプションを選ぶために使われます。

「T」ボタンが有効なら、メニューテキストモードに入ることができます。

通常モードに切り替えるために、再度メニューボタンをクリックします。

デジタルズーム



デジタルズームで、カメラにズームレンズが設置されていないとき、ユーザはビデオの特定のセクションをモニタすることができます。この機能は「アクセスデジタルズーム」特権を必要とします。

あらゆる表示されたカメラ (📹) またはカメラシーケンス (📹) で、デジタルズームを使うことができます。[アドバンスドモード](#) (Shift+F10) のみこの機能が利用できることに注意してください。

デジタルズームを使用するには：

1. ズームさせたい映像を表示している[ビューイング枠](#)でタイルを選択します。
2. [ツール枠](#)でデジタルズーム (🔍) タブを選択します。
3. 興味があるエリアの周りにマウスカーソルで長方形を描いてください。青い長方形の中のエリアは選択されたタイルでズームされます (上記の図を参照)。

ズームされたエリアを変更

ズームされたエリアを移動させるには：

ズームされたエリアを動かすいくつかの方法があります。デジタルズームタブで4つの矢印ボタンを使うことができます。または青の長方形の中でクリックして (マウスカーソルは手になるでしょう)、希望の位置にそれをドラッグすることができます。キーボード上でさらに矢印キーを使うことができます (ライブビューア - ツールバーの項目下の[キーボードコマンド](#)を参照)。

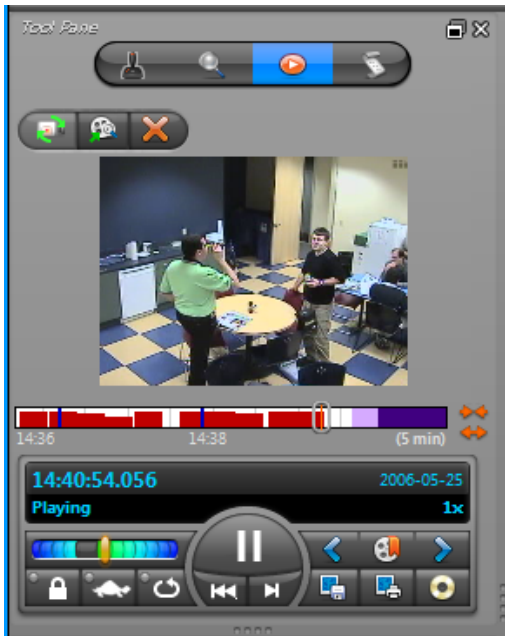
ズームイン/ズームアウトするには：

ズームされたエリアのサイズを変えるためにズームイン (🔍) /ズームアウト (🔍) ボタンを使ってください。さらに「Shift+/」と「Shift+*」キーの組み合わせをPCキーボードからズームインおよびズームアウトするために使用することができます。

全体視界に戻すには：

全体視界に戻るためにクリアボタン (🗑️) をクリックします。同じ効果を得るために青の長方形の外をクリックすることができます。

インスタント再生



インスタント再生で、ユーザは (システムが再生を求めているビデオストリームを保存している限り) ビューイング枠で見ていた任意のライブ映像の最後の数分 (あるいは数秒) を再生することができます。

「インスタント再生」は [アドバンスドモード](#) (Shift+ F10) でのみ利用可能であることを注意してください。この機能は「インスタント再生を行う」[特権](#)を必要とします。

インスタント再生を始めるには：

1. 再生したいビデオを見せている [ビューイング枠](#) でタイルを選択します。
2. [ツール枠](#) でインスタント再生 (🔴) タブを選択してください。インスタント再生 タブがすでに選択されているなら、その代わりにリロード (🔄) ボタンをクリックしてください。
3. アプリケーションは、現在の時間を参照として使用して、再生を始めるn秒前に巻き戻るでしょう。ビデオの最後のm秒は [タイムライン](#) で示されるでしょう。これら2つのパラメータの値はオプションダイアログの [全般オプション](#) タブで設定されます。

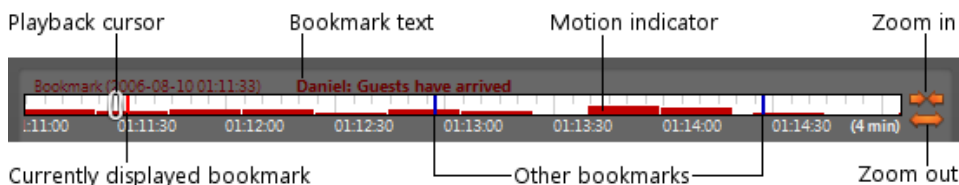



注意

ビデオアーカイブが現在の時間で利用できないなら、次に再生は、最も最近の録画の終了前n秒で始め、タイムラインは利用可能な録画の最後のm秒を示すでしょう。選択されたカメラが [アクティブアラーム](#) からであるなら、その時アラーム作成時間は再生がいつ始まるべきであるか計算する現在の時間の代わりに参照として使用されるでしょう。

タイムライン

インジケータのような定規はタイムラインと呼ばれます。タイムラインは選択された再生シーケンスのグラフィック表現です。シーケンスの持続時間は括弧で示されます。最初のタイムライン持続時間はオプションダイアログの [全般オプション](#) タブで設定されます。一旦シーケンスがロードされると、ズームイン/ズームアウトボタンをクリックすることによって、ユーザはタイムラインを短くするか、あるいは広げることができます。



タイムラインで現在のビデオフレームの位置は、再生カーソルと呼ばれるオレンジバー  で示されます。希望の位置に再生カーソルをドラッグすることによって、またはタイムラインで希望の位置をクリックすることによって、容易に再生フレームの位置を変えることができます。

タイムラインの背景色は次の意味を持っています。

- 白の背景 ビデオが利用可能な過去のタイムラインのセクション。
- 暗い灰色の背景 ビデオが利用できないタイムラインのセクション。
- 明るい紫 再生が求められた時、未来にあるタイムラインのセクション、けれども今は過去です。これはなぜこのセクションにモーションインジケータがないかという理由です。
- 暗い紫の背景 まだ未来のタイムラインのセクション。

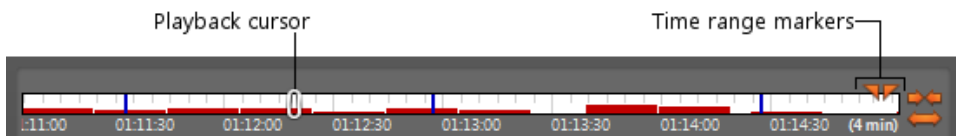
イベントマーカー

タイムラインにある赤いブロック (■) はモーションインジケータです。高い赤のバーは、より顕著なモーションです。

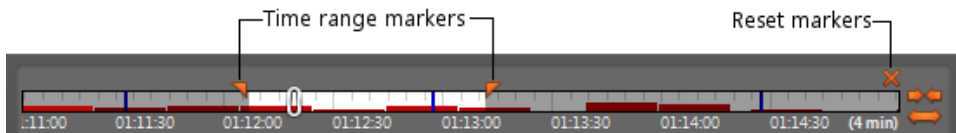
タイムラインにある暗い青の縦線 (|) はブックマークインジケータです。再生カーソルがブックマーク位置の±5秒以内にあるとき、ブックマークに関連づけられた時間とテキストがタイムライン上に表示されます。ブックマークテキストが表示される時、ブックマークインジケータは赤 (I) で示されます。

時間範囲マーカーを使用する

時間範囲マーカーは、マウスカーソルがタイムライン上でさまようとき、タイムラインで右上端に現れる2つの三角形のオレンジマーカーです。

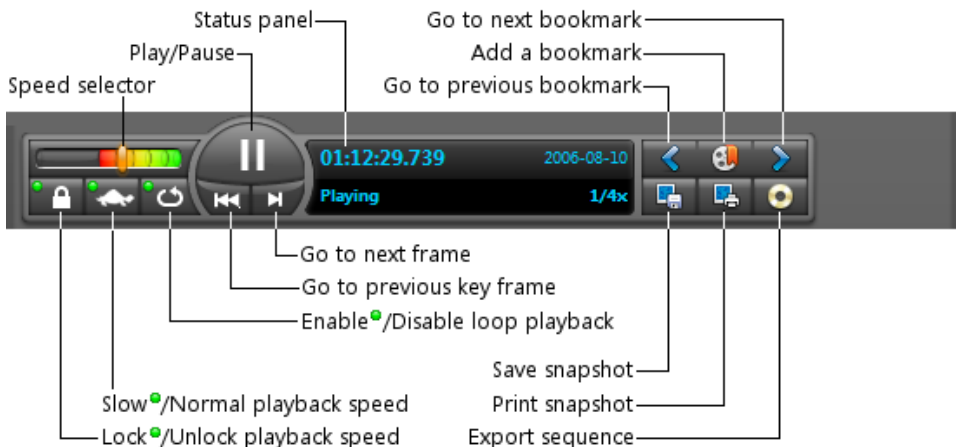


それにズームインするために、またはループ再生をセットアップするために、のいずれかで、タイムラインで特定の範囲を定めるためにそれらのマーカーを使うことができます。時間範囲をセットするために、ただ希望する開始/停止位置にマーカーをドラッグするだけです。



範囲をクリアするには、マーカーのリセットボタン (x) をクリックします。


再生コマンド



ステータスパネル

ステータスパネルは1段目に現在の画像の時間と日付を、2段目に再生ステータスと速度を示します。絶対的なタイムスタンプとしてまたは今とビデオが録画された時間との間の時差としてのいずれかで示される現在のビデオ画像の時間。2つのディスプレイモードの間を切り替えるために時間をクリックしてください。

再生の制御

再生/休止	大きなボタンは再生と休止を切り替えます。
次のフレームへ行く	— こまごとにビデオを進めるためにこのボタンを使用します。さらにこのボタンをクリックすることでシークエンスを休止します。
前のキーフレームへ行く	キーフレーム はただ前のフレームと比較して変わった情報を保つだけである通常のフレームと対照した場合それ自身によって完全な画像を含んでいるフレームです。再生シークエンス短い間隔でキーフレームを限定するならば、このボタンで連続性をクリックすることで逆再生の効果を産み出しました。
ループ再生	連続的にループするように再生を特定の時間範囲以内にセットすることができます。再生ループをセットアップするために、 時間範囲マーカー 備えたループシークエンスを作成して、再生カーソル  を2つのマーカーの間に置いて、「ループ再生を有効にする」をクリックします。

再生速度の制御

再生速度は**ステータスパネル**で示されます。(1x)の速度は標準再生に対応します。システムが巻き戻っているとき、速度は反対として現れます。

スピードセクタ	早送りする(1.2倍・4倍・10倍・20倍・40倍・100倍)ために右へ、または巻き戻す(-10倍・-20倍・-40倍・-100倍)ために左へスピードセクタをドラッグしてください。希望の速度を維持するために左のマウスボタンを押し続けなくてはなりません。マウスボタンを放した瞬間、スライダは通常速度(1x)に戻るでしょう。
再生速度の固定	左マウスボタンでスピードセクタを固定するを避けるために、速度固定を有効に(緑のLEDをオンに)してください。
スロー再生速度	スロー再生速度を有効に(緑のLEDをオンに)することによって、スローモーションでビデオを再生することができます。速度制御スライダの色は変化するでしょう。利用可能なスローモーション速度は1/8倍・1/4倍・1/3倍・1/2倍・1です。スローモーションモード中、速度が固定されていないならデフォルト再生速度は1/8倍です。スローモーションの巻き戻しがサポートされないことに注意してください。

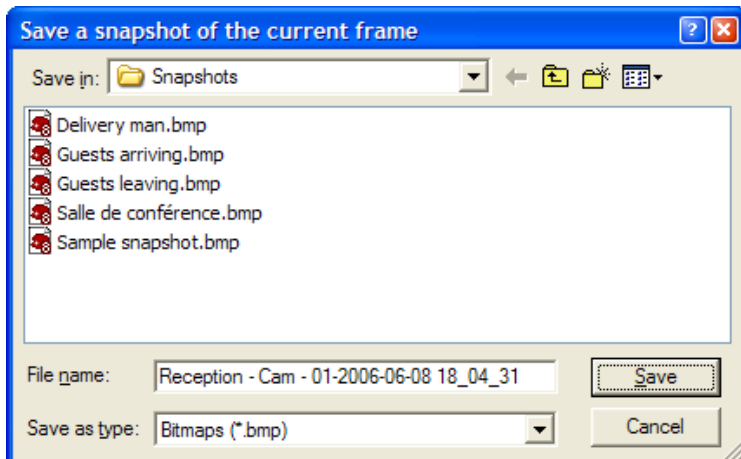
ブックマークコマンド

前のブックマーク	前のブックマークを見つけて、そこから再生を再開します。ブックマークが見つからないなら、何も起きないでしょう。
ブックマークの追加	現在の位置に新しいブックマークを追加します。
次のブックマーク	次のブックマークを見つけて、そこから再生を再開します。ブックマークが見つからないなら、何も起きないでしょう。

 **注意** ブックマークを求めるとき、再生はブックマークの位置の5秒前で始まるでしょう。

保存・印刷・エクスポート

スナップショットの保存 ディスクに現在のフレームのスナップショットを保存します。アプリケーションは保存された画像ファイルの名前・場所・形式を入力するよう促すでしょう



現在のフレームをビットマップまたはJPEG画像として保存するためのオプションを備えています。希望のタイプの画像を選択する「タイプとして保存」プルダウンコントロールを使用します。JPEG画像がディスク上で極めて少ないスペースをとることに注意してください。

カメラ名に従って、フレームが録画されているとき、保存された画像は日付と時間がデフォルトでオーバーレイされます。以下のサンプル画像を見てください。



ヒント オーバーレイ情報の有無にかかわらず、スナップショットが常に同じ形式で同じディレクトリに保存されるように、デフォルト設定を変更することができます。ツールメニュー - オプションダイアログ - ユーザーインターアクションオプションの項目下の[スナップショット](#)の項を参照してください。

スナップショットの印刷 現在のフレームのスナップショットを印刷します。保存された画像とまったく同じように、印刷された画像はカメラ名によって録画日時がスタンプされます。




エクスポートシーケンス 現在の再生シーケンスをエクスポートします。この機能の詳細な記述のためにアーカイブプレイヤーの項目下の[アーカイブエクスポート](#)の章を参照してください。



ヒント オレンジの[時間範囲マーカー](#)はさらにエクスポートすべきビデオシーケンスを限定するために使うことができます。

その他の制御

次のコントロールがインスタント再生ウィンドウで指定されます。

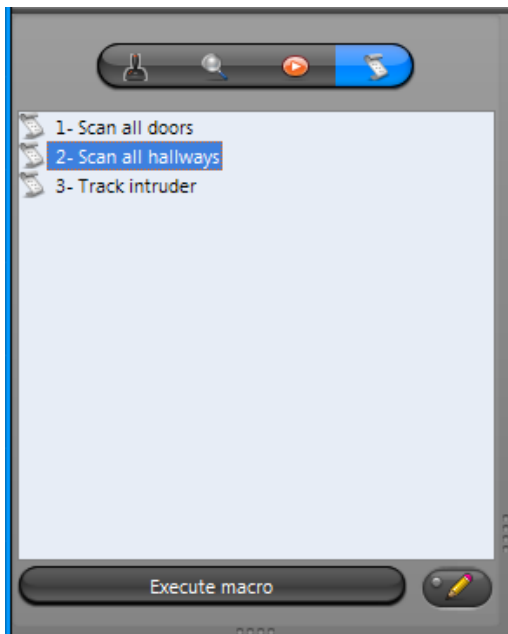
-  選択されたタイトルでインスタント再生を読み込む。現在の時間のn秒前で再生を始める。オプションダイアログの[全般設定](#)タブでn値を設定します。
-  現在の再生シーケンスで[アーカイブプレイヤー](#)を起動する。
-  現在のシーケンスを閉じる。

[ライブビューア](#) > [ツール枠](#) > [インスタント再生](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

ホットマクロ



ホットマクロ (📄) タブはユーザに割り当てられた頻繁に使われるマクロをリストします。

この機能は「マクロの実行」[特権](#)を必要とします。

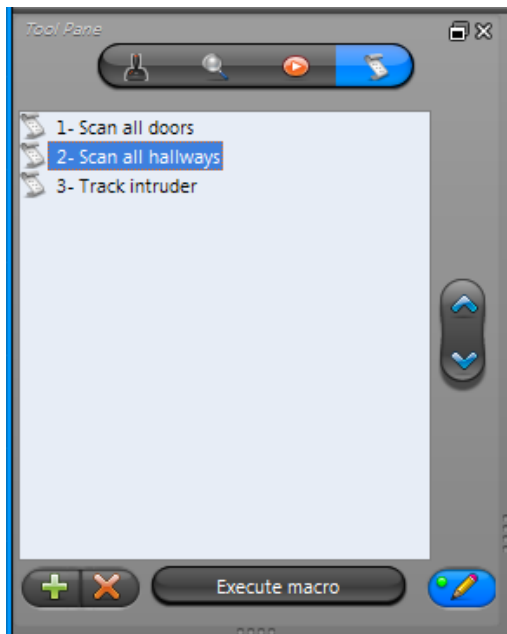
マクロを実行するために、リストでただそれを選択して、「マクロの実行」をクリックしてください。

PCキーボード上のCtrl+F1からCtrl+F12までのキーの組み合わせが、リストで最初の12のマクロにマップされることに注意してください。より多くの詳細については[キーボードコマンド](#)を見てください。


ホットマクロタブは[アドバンスドモード](#) (Shift+ F10) のみ利用できます。



ホットマクロリストを変更する



ホットマクロリストは設定ツールでユーザプロファイルの一部として設定されます。より多くの詳細については、設定ツール - ユーザの項目下の[ライブビューアタブ](#)を見てください。



「マクロホットキーの変更」[特権](#)を持っているなら、ライブビューアからホットマクロリストを変えることができます。

そうするために、ホットマクロ編集モードに入るために  ボタンをクリックしてください。ホットマクロタブの外観は図の左のように変化するでしょう。

リストの内容を変えるために追加  および削除  ボタンを使用します。

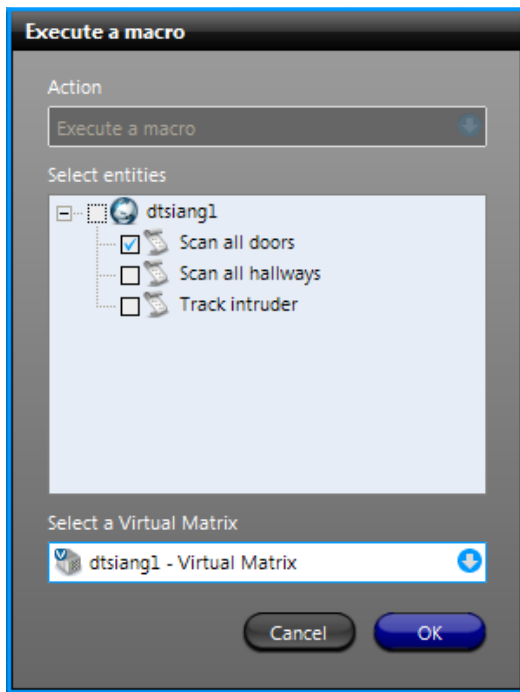
リストでマクロの順序を変えるために上矢印  および下矢印  を使ってください。

終了したとき、編集モードを終了するために  をクリックしてください。

マクロを実行する代替の方法

ホットマクロリストが空であるなら、それは必ずユーザがマクロを実行することができないことを意味しません。それはただマクロがホットキーにマップされなかったことを意味します。

ユーザが「マクロの実行」[特権](#)を持っているなら、ツールメニューから「マクロの実行」コマンドをクリックすることによって、またはキーボードから [Ctrl+M] を入力することにより、さらにマクロを実行することができます。次のダイアログが現れるでしょう。



マクロがバーチャルマトリクスによって実行されます。バーチャルマトリクスを指定しないなら、マクロはシステムが見つかる最初のバーチャルマトリクスによって実行されるでしょう。

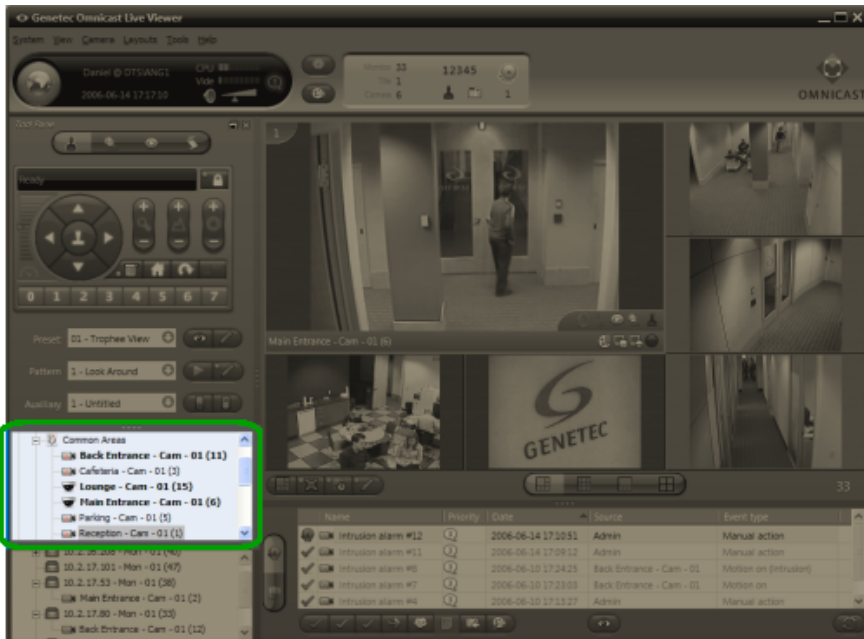
マクロを使う およびプログラムすることについてより多くを学ぶために、設定ツール - 設定枠の項目下の[マクロ](#)の項を参照してください。

ライブビューア > ツール枠 > ホットマクロ

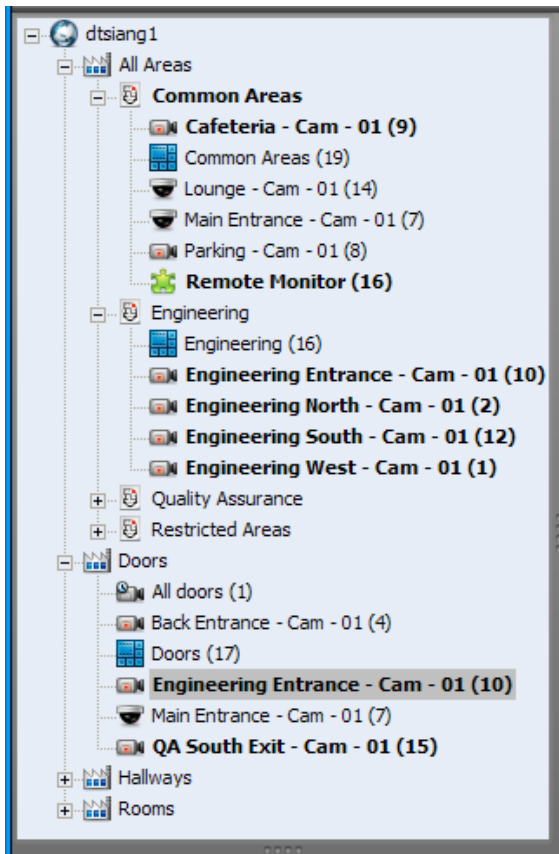
www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

カメラ枠



概要



カメラ枠はシステムでユーザにすべての表示可能な実体を見せているカメラツリーと呼ばれるツリーを含んでいます。

実体は設定ツールアプリを使って作成されるユーザ定義サイトの階層で分類されます(設定ツールリファレンスの項目下の[ロジカルビュー](#)の項を参照)。

カメラツリーで示される実体は以下に記述されます。

- [サイト](#)
- [マップが利用可能なサイト](#)
- [カメラ \(ユニットに接続されたカメラ\)](#)
- [ドームカメラ](#)
- [バーチャルカメラ \(ハードウェアマトリクスに接続されたカメラ\)](#)
- [バーチャルドームカメラ](#)
- [カメラシーケンス \(バーチャルマトリクスによって制御されたカメラのリスト\)](#)
- [ビューアレイアウト](#)
- [ライブビューア= プラグイン](#)

現在 [ビューイング枠](#) に表示された実体はツリーで太字で示されます。実体名の後に続く括弧で囲われた数字は実体に割り当てられた [ロジカルID](#) に対応します。それらは [キーボードコマンド](#) のために参照番号として使用されます。

[F6]ファンクションキーをライブビューアでカメラ枠を表示するか、または隠すために使うことができます。

ビデオストリームを表示するには：

1. 必要ならば、その階層的な内容を開示するためにカメラツリーで適切なサイト (🏢) を広げてください。
2. 希望のビデオストリーム (📹, 📺, 📷) をクリックして、それをビューイング枠の希望の**タイル**にドラッグするか、またはビューイング枠の最初のフリータイルでそれを表示するために希望の実体上でダブルクリックします。



注意 フリータイルは選択された実体が行くと思われるレイヤで何も示していないタイルです。レイアウト管理の項目下の**表示管理**を見てください。



ヒント 何千もの間で素早く特定のカメラを見つけるために、キーボードから [Ctrl+F] を入力することによって、実体検索ツールを使ってください。このツールについての追加情報のために、ウェルカム - システム概念の項目下の**実体検索**を読んでください。

マップまたはプラグインを表示するには：

1. 必要ならば、その階層的な内容を開示するためにカメラツリーで適切なサイトを広げてください。
2. 希望のマップ (🗺️) またはプラグイン (🔌) をクリックして、ビューイング枠の希望のタイルにドラッグするか、あるいは最初のフリータイルで表示するために希望の実体をダブルクリックしてください。以下の図を見てください。



サイトに既存のマップを取付ける方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - サイトの項目下の**マップ**の項を参照してください。

レイアウトを表示するには：

1. 必要ならば、その階層的な内容を開示するためにカメラツリーで適切なサイト (🏢) を広げてください。
2. 希望のレイアウト (📐) をクリックして、ビューイング枠のどこかにドラッグしてください。

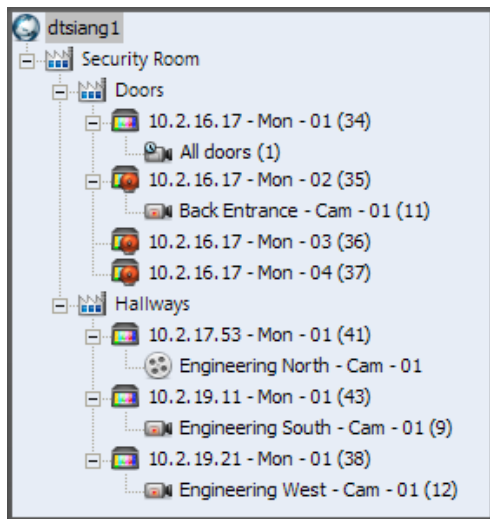
レイアウトがもうビューイング枠の一部でないなら、追加できません。

レイアウトがすでにビューイング枠にあるなら、最前面に呼び出されるでしょう。

アナログモニタ枠



概要





アナログモニタ枠はライブビューアのワークスペース下の左角にあります。それはシステムでユーザにとって利用可能なすべてのアナログモニタを示しているツリーを含みます。


カメラ枠のように、アナログモニタ枠はモニタにサイトと呼ばれる階層的な組分けを示します(設定 ツールリファレンスの項目下のロジカルビューの項を参照)。ただそれらの下でモニタを持っているサイトだけが示されることに注意してください。

ライブビューアでアナログモニタ枠を表示するか、または隠すために [F7] ファンクションキーを使うことができます。

アナログモニタツリーに示された実体は以下で記述されます。

 [サイト](#)

 [アナログモニタ](#) (またはアラーム表示のためにロックされるとき )

 [カメラ](#) (ユニットに接続されたカメラ)

 [パーチャルカメラ](#) (ハードウェアマトリクスに接続されたカメラ)

 [カメラシーケンス](#) (パーチャルマトリクスによって制御されたカメラのリスト)

 [再生シーケンス](#) (アーカイブプレイヤーによって制御された再生シーケンス)

実体名の後に続く括弧で囲われた数字は実体に割り当てられたロジカルIDに対応します。それらはキーボードコマンドのために参照番号として使用されます。

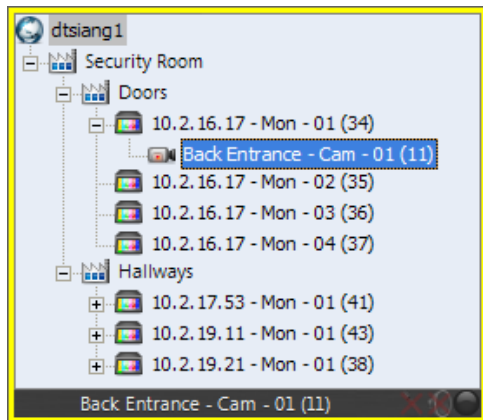
アナログモニタ上でビデオストリームを表示するには

1. 必要ならば、その階層的な内容を開示するためにカメラツリーで適切なサイト (🏠) を広げてください。
2. カメラツリーから希望の実体をクリックして、アナログモニタツリーの希望のモニタ (📺) にドラッグするか、またはビューイング枠で希望のカメラをクリックして、アナログモニタツリーの希望のモニタアイコンにドラッグしてください。これはカメラをビューイング枠から取り除かないことに注意してください。
3. ビデオストリームが選択されたモニタですでに表示されているなら、新しいビデオストリームが既存のものとは置き換わるでしょう。1つのビデオストリームだけがいつでも任意のアナログモニタで表示されるかもしれません。

アナログモニタに表示された実体を制御：

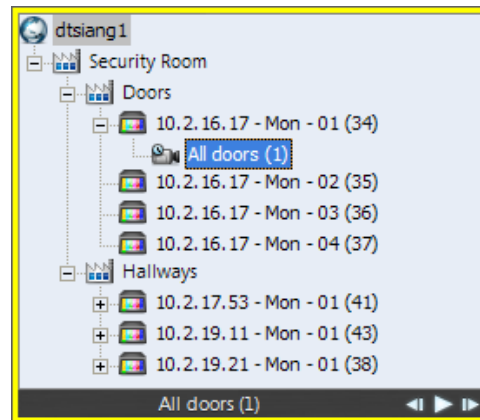
それらがビューイングタイトルで表示されるかのように、アナログモニタに表示されたカメラ (📷) とカメラシーケンス (📹) は同じように制御することができます。ツリーの一番下で対応するコンテキストツールバーを示すために、アナログモニタツリーで任意の表示された実体を選んでください (下記図参照)。

カメラ制御



制御ボタンの説明のためにビューイングタイトルセクションでカメラコマンドを参照してください。

カメラシーケンス制御



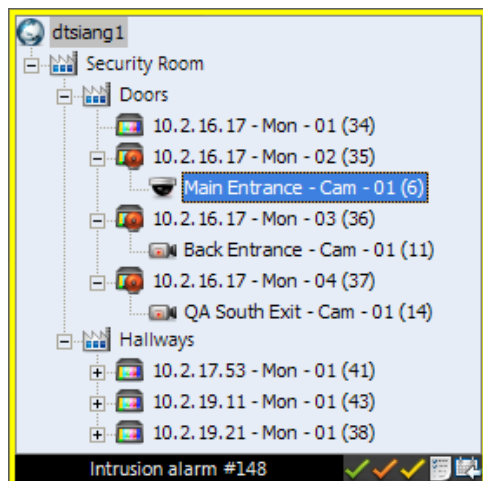
制御ボタンの説明のためにビューイングタイトルセクションでカメラシーケンスコマンドを参照してください。

再生シーケンス (🎵) はアーカイブプレイヤーから制御することができます (アーカイブプレイヤー - ワークスペースの項目下のアナログモニタツリーを参照)。

アナログモニタツリーからアラームを制御：

モニタグループがアラーム受取人として選ばれたときのみ、アラームがアナログモニタに表示されます (設定ツール - 設定枠 - アラーム - 受取人を参照)。





モニタグループ上にアラームが表示されるとき、そのグループに属しているすべてのアナログモニタはロック (🔒) されています。これは、表示されたアラームが承認されるまで、他の何もそれらのモニタに表示することができないことを意味します。





ロックされたモニタまたは表示された実体を選択することで、アナログモニタツリーの一番下にアラームコンテキストツールバーを示すでしょう (左の図を参照)。さらにアラーム名と実例番号が表示されます。

- ✓ アラームを承認します。アラームを処理することについてより多く学ぶために、制御ボタンの説明のためにビューイングタイトルセクションでアラームコマンドを参照してください。
- 📄 アラーム手順を示します。このアラームのために手順が定義されないなら、このボタンは無効です。設定ツール - 設定枠 - アラーム - プロパティの項目下の手順を見て下さい。
- 🗨️ アラーム履歴ダイアログを開きます。メッセージ枠 - アラームリストの項目下のアラームの操作の項を参照してください。

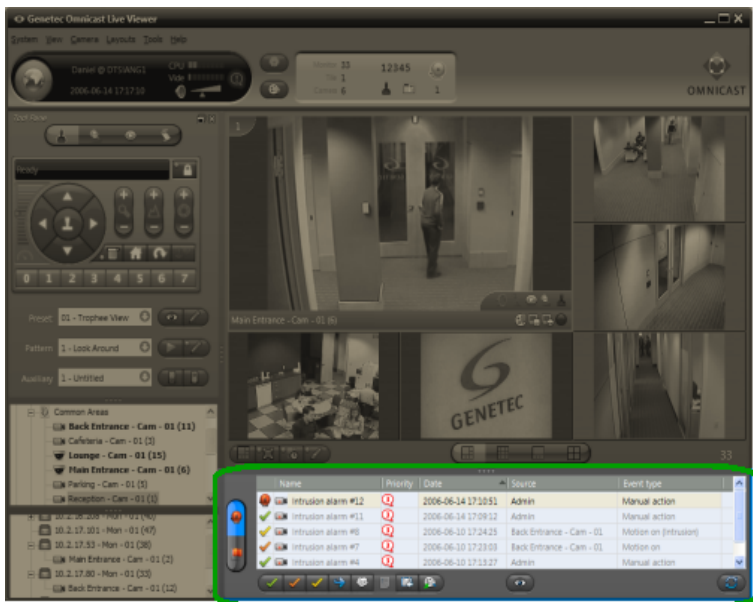
アナログモニタからビデオストリームを取外すには

1. 必要ならば、その階層的な内容を開示するためにアナログモニタツリーで適切なサイト () を広げてください。
2. アナログモニタツリーからカメラツリーまで (, , ) 不要な実体をドラッグします。取り除かれた実体はもうアナログモニタツリーで表示されません。



注意 再生シーケンス () とアラーム () は手動で取り除くことができません。再生シーケンスがアーカイブプレイヤーから取り除かれ、誰かがアラームを承認するとき、アラームが取り除かれます。

メッセージ枠



概要

アラームとイベント通知を表示するために、メッセージ枠は予約されるライブビューアのワークスペースの最下部エリアです。イベント通知を表示するために1つ、アラーム通知を表示するために1つ、計2つのタブを含んでいます。

さらに学ぶために、次のセクションを参照してください。

 [アラームリスト](#)

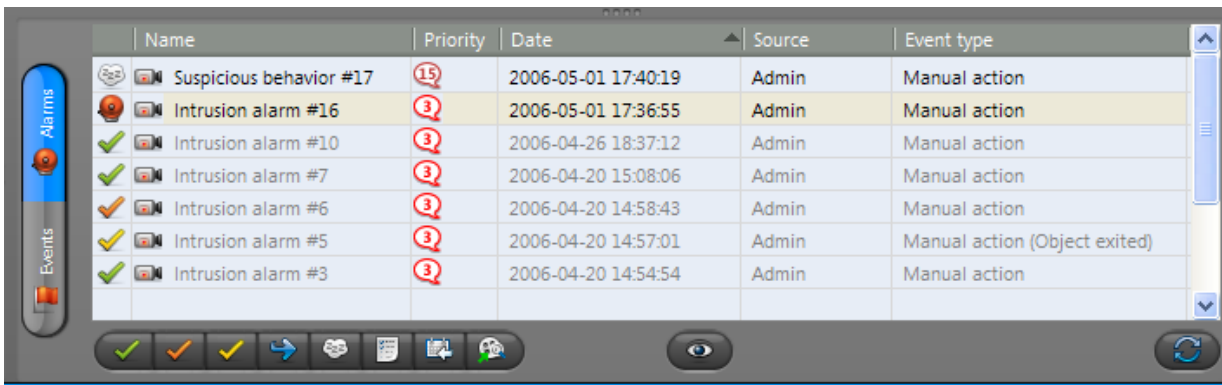
 [イベントリスト](#) (アドバンスドモード (Shift+ F10) でのみ利用可能)。

メッセージ枠を隠す/表示

キーボードからファンクションキー-F8を押すことによって、またはビューメニューから「メッセージ枠」を選択することによって、メッセージ枠を隠すか、または表示することができます。

[ライブビューア](#) > [メッセージ枠](#)

アラームリスト



Name	Priority	Date	Source	Event type
Suspicious behavior #17	15	2006-05-01 17:40:19	Admin	Manual action
Intrusion alarm #16	3	2006-05-01 17:36:55	Admin	Manual action
Intrusion alarm #10	3	2006-04-26 18:37:12	Admin	Manual action
Intrusion alarm #7	3	2006-04-20 15:08:06	Admin	Manual action
Intrusion alarm #6	3	2006-04-20 14:58:43	Admin	Manual action
Intrusion alarm #5	3	2006-04-20 14:57:01	Admin	Manual action (Object exited)
Intrusion alarm #3	3	2006-04-20 14:54:54	Admin	Manual action

概要

メッセージ枠でアラームリストは現在のユーザのアラーム待ち列の内容を示します。新しいアラームがユーザに送られるとき、アラーム待ち列は動的に更新されます。待ち列の中の各アラーム実例が次のフィールドで記述されます。

- ステータスアイコン** ステータスアイコンは次の意味を持っています。
- アクティブ (まだ承認されていなかったなら、アラームはアクティブです)
 - 別のユーザに転送 (以下の[アラームの操作](#)を参照)
 - スヌーズ (以下の[アラームの操作](#)を参照)
 - 承認 (デフォルトモード)
 - 承認 (代理モード)
 - 承認 (カスタムモード)

名前 アラーム名 ([アラーム実体](#)を参照) と括弧内の[アラーム実例](#)番号。
アラーム名より優先されているカメラアイコン () はそれが表示可能なアラームであることを示します。カメラアイコンの欠如は[サイレントアラーム](#)を示します。

優先権 アラーム優先権 、1 (最重要) から30 (重要性が最も低い) まで数字によって示されます。[アラーム実体](#)を参照。

日付 アラーム実例が作成された日時。

ソース アラームを引き起した実体の名前。

イベントタイプ アラームを引き起したイベントのタイプ。イベントタイプが「手動アクション」であるなら、ソースはパーチャルマトリクスまたはアラームを生成したSDKを示します。
すべてのイベントタイプの完全な適用範囲のために、ウェルカム - システム概念の項目下の[イベント処理](#)の項を参照してください。

メッセージ枠を表示する、または隠すためにファンクションキーFを使用します。

アラームリストの制御

リストにアラームを表示 / 隠す

イベントリストと異なり、アラームリストはクリアすることができません。しかしながら、ユーザはあるステータスでアラームを隠すことを選ぶことができます。これをするために、 ボタンを使って、見るか、または隠したいアラームステータスを選択あるいは非選択してください。

まだ[アラーム履歴データベース](#)に実例がある限り、それらは常にユーザに見えるでしょう。それが承認された後、アラーム実例がデータベースで保管される日数は設定ツールで設定されます。設定ツール - 設定枠 - アラームの項目下の[アラームプロパティ](#)の項を参照し

てください。

アラームを見る

アラームがまだアクティブである限り、それをダブルクリックすることによって、または取外したタイルにそれをドラッグすることによって、タイルでそれを表示することができます (ライブビューア - ビューイングタイルの項目下の[アラームを休止する](#)を参照)。一旦アラームが承認されると、もうライブビューアでそれを見ることはできません。唯一の選択はアーカイブプレイヤーから再生モードでそれを見ることでしょう ([以下のボタン](#)を参照)。

アラームを操作する

[アラームタイル](#)で見つかる同じアラーム制御ボタンがさらにここでも利用できます。それらは以下で説明されます。

- ✔ アラームを承認します。アラームを処理することについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念の項目下の[アラーム管理](#)を参照してください。
- ➡ あなた自身よりアラームを別の受取人に転送します。一旦転送されると、アラームはビューイング枠から取り除かれますが、ユーザのアラーム待ち列に残っています。
- 😴 アラームをスヌーズします。スヌーズの持続時間は[オプション](#)ダイアログで設定されます。一旦スヌーズに置かれると、アラームはビューイング枠から取り除かれますが、ユーザのアラーム待ち列に残っています。スヌーズがタイムアウトした後、アラームは再び現れるでしょう。
- 📄 アラーム手順を表示します。このアラームのために手順が定義されないなら、このボタンは無効です。設定ツール - 設定枠 - アラーム - プロパティの項目下の[手順](#)を見てください。
- 📖 アラーム履歴ダイアログを開きます。

Date	Accepted acknowledge...	By	Description
2006-08-11 13:54:06		Guards r...	
2006-08-11 13:54:06		Daniel	
2006-08-11 13:54:06		Admin	
2006-08-11 13:54:30		Daniel	Suspicious!
2006-08-11 13:54:38		Daniel	
2006-08-11 13:55:34		Daniel	Forwarded to Matthew
2006-08-11 14:59:46	Intrusion	Matthew	


アラーム履歴ダイアログは逆の発生順で、その作成からそれが承認される時まで、アラームのライフサイクルにすべてのステップを示します。

アイコンは起きたイベントを示します。

- 🔴 アラーム起動。スヌーズ後に最初のアラーム作成・転送されたアラーム・アラーム再起動に対応するかもしれません。コラム 'BY' がアラーム受取人を示します。
- 😴 スヌーズ。
- ➡ 転送。
- 📄 コメントを付け加えました。コメントはただカスタム[アラーム手順](#)から付け加えられるかもしれません。
- ✔ 承認。

それがスクリプトから生成されるとき、アラームに関連づけられたコメントを表示するために記述フィールドが使われます。

。

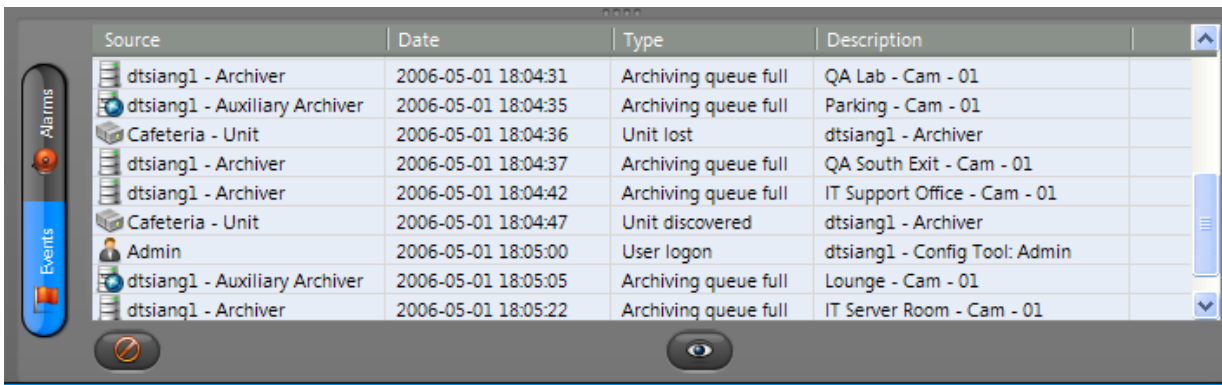
 選択されたアラームに関連させたビデオ録画を再生するためのアーカイブプレイヤの起動。再生はアーカイブプレイヤ [オプション](#) ダイアログで指定されたアラーム実例作成時間のn秒前で始まるでしょう。「再生」または「静止フレーム」[表示オプション](#) で設定されたカメラがあるなら、再生が始まるべきとき、指定された「プリトリガ」時間を計算するためにさらに考慮に入れられるでしょう。より[アラーム再生](#) について学ぶために、アーカイブプレイヤ - クエリ結果枠 - アラーム検索結果の項を参照してください。

[ライブビューア](#) > [メッセージ枠](#) > [アラームリスト](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. [All rights reserved.](#)

イベントリスト



Source	Date	Type	Description
dtsiang1 - Archiver	2006-05-01 18:04:31	Archiving queue full	QA Lab - Cam - 01
dtsiang1 - Auxiliary Archiver	2006-05-01 18:04:35	Archiving queue full	Parking - Cam - 01
Cafeteria - Unit	2006-05-01 18:04:36	Unit lost	dtsiang1 - Archiver
dtsiang1 - Archiver	2006-05-01 18:04:37	Archiving queue full	QA South Exit - Cam - 01
dtsiang1 - Archiver	2006-05-01 18:04:42	Archiving queue full	IT Support Office - Cam - 01
Cafeteria - Unit	2006-05-01 18:04:47	Unit discovered	dtsiang1 - Archiver
Admin	2006-05-01 18:05:00	User logon	dtsiang1 - Config Tool: Admin
dtsiang1 - Auxiliary Archiver	2006-05-01 18:05:05	Archiving queue full	Lounge - Cam - 01
dtsiang1 - Archiver	2006-05-01 18:05:22	Archiving queue full	IT Server Room - Cam - 01

概要

それらがシステムで起るとき、メッセージ枠でイベントリストは年代順にイベントを示します。リストのそれぞれのイベントが次のフィールドによって記述されます。

- ソース** ソースはイベントが発行されたアイコンと名前によって示される実体です。
- 日付** イベントが起った日時。
- タイプ** イベントのタイプ。すべてのイベントタイプの完全な適用範囲のために、ウェルカム - システム概念の項目下のイベント処理の項を参照してください。
- 記述** 記述はさらにイベントを説明する追加情報を与えます。例えば、イベントタイプ「ユーザログオン」のために、記述「DTSIANG1 Config Tool: Daniel」はPC名・ユーザがログオンしたアプリケーション・ユーザ名を示します。

メッセージ枠を表示する、または隠すためにファンクションキーF8を使用します。

カメライベントに関連付けられたビデオを見るには：

イベントがカメラ(📷)に関連づけられるなら、リストの中のイベント項目をダブルクリックすることによって、容易にそのカメラを起しているものを見ることができます。

カメラがすでにビューイング枠に表示されているなら、それは黄色で強調されるでしょう


カメラが現在のレイアウトで現在表示されていないなら、それはフリータイルで表示されるでしょう

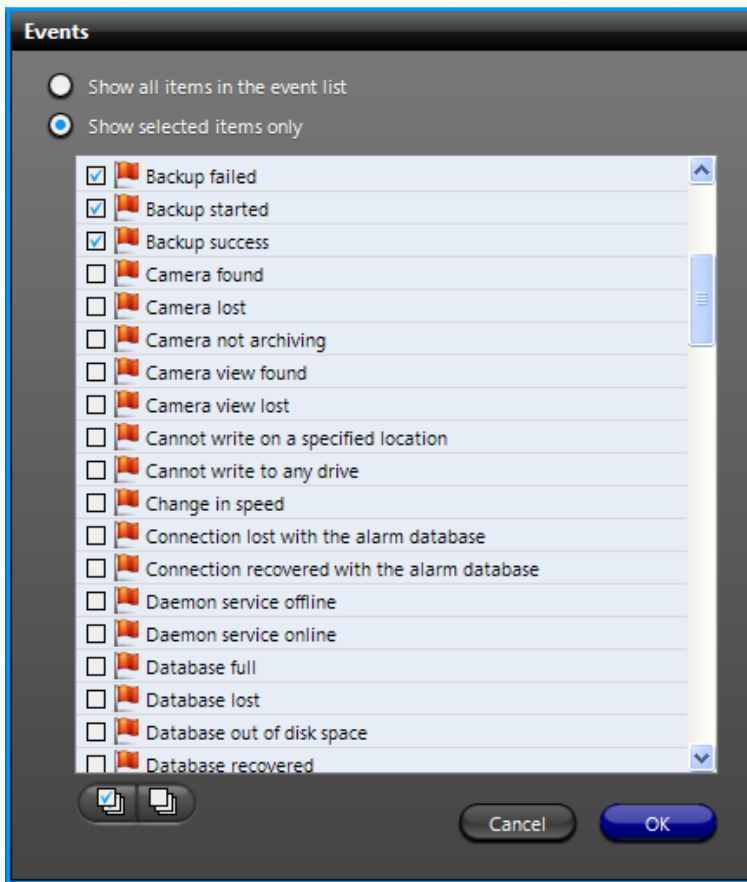
現在のレイアウトにフリータイルがないなら、レイアウトで最も古いカメラ(最も長い時間レイアウトで表示されたもの)が選択したカメラによって置き換えられるでしょう

イベントフィルタ

ライブビューアはどんなタイプのイベントを表示するべきか決めることができます。

イベント表示オプションを変えるには：

1. 修正 イベントフィルタ  ボタンをクリックしてください。イベントダイアログが現れるでしょう



2. オプション「選択された項目のみを表示」を選択します。
3. 編集可能になるスクロール可能なイベントリストで、表示させたいすべてのイベントタイプを選択してください。すべてを選択するために をまたはすべての選択を取り消すために をクリックしてください。
4. 一旦終了したとき、OKボタンをクリックしてください。

イベントリストをクリアするには：

イベントリストクリア  ボタンをクリックします。

アーカイブプレイヤー



概要

ワークスペース

メニュー

ツールバー

再生枠

クエリ枠

クエリ結果枠

その他のツール

アーカイブプレイヤー

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

概要



最良の状態での能率性

アーカイブプレイヤーは保管されたすべてのビデオ・オーディオ・データの素早く、効果的な検索と再生を提供します。アーカイブプレイヤーインターフェースを通して、ユーザは日付・時間・カメラ・イベントタイプ・モーション・複雑なメタデータタグ・ブックマーク・過去のアラーム・カメラビューの特定エリアでの動きに基づいたインテリジェントクエリを実行することができます。同時に最大16のアーカイブシークエンスを見る能力で、ユーザは個々にそれぞれのシークエンスを走らせることを選べるか、または同期的再生オプションをいくつかのカメラフィールドを介してイベントを比較するために使うことができます。ビデオシークエンスをエクスポートする、またはアーカイブプレイヤーアプリから個々のビデオフレームを保存および印刷することができます。これらすべての能力はユーザが特定のイベントを正確に指摘することを可能にします。

機能のハイライト

アーカイブの探索および検索

- カメラによって利用可能なビデオアーカイブを検索 ([ヒストリブラウザ](#)を参照)。
- 選択されたカメラの時間範囲による特定のイベントを検索 ([アーカイブクエリ](#)を参照)。
- 過去のアラームを検索して、何がそれらを引き起こしたかを見つける ([アラーム検索](#)を参照)。
- カメラの視角の特定エリアでのモーションを検索 ([モーション検索](#)を参照)。
- 選択されたカメラに関連づけられた特定のメタデータを検索 ([メタデータ検索](#)を参照)。
- 任意のディスクフォルダ下のビデオを検索 ([ファイルブラウザ](#)を参照)。
- 選択されたカメラに関連づけられたビデオファイルを検索 ([ビデオファイルクエリ](#)を参照)。

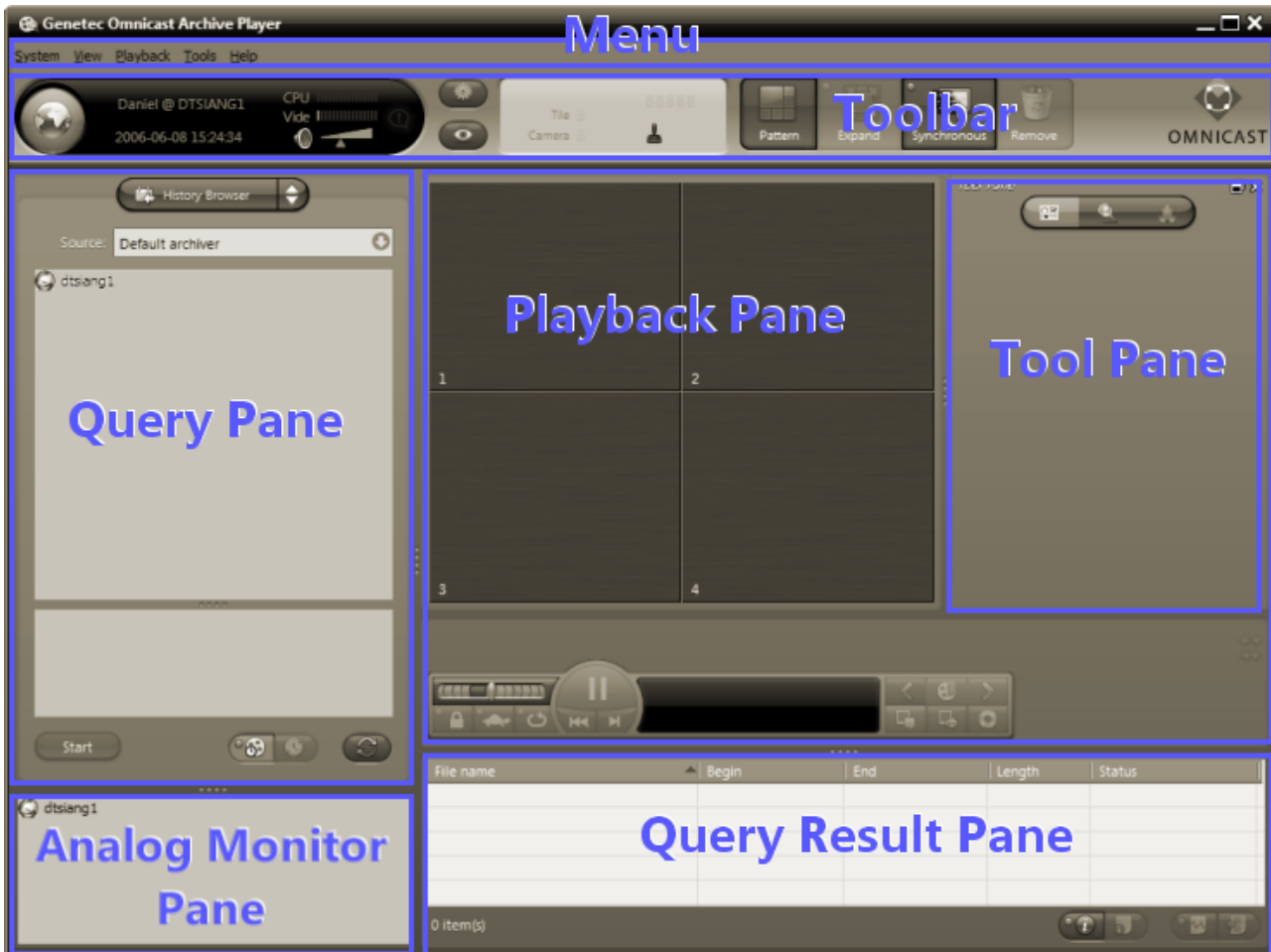
アーカイブの再生

- 最大16アーカイブビデオストリームの同時再生 ([再生枠](#)を参照)。
- 日付・時間・イベント・モーションによる再生 (再生枠の項目下の[ビデオアーカイブを見る](#)を参照)。
- アナログモニタで再生 (ワークスペースの項目下の[アナログモニタ枠](#)を参照)。
- 選択された再生シークエンスのリアルタイムモーショングラフを見る ([再生タイル](#)を参照)。
- 再生中にブックマークを見る (再生制御の項目下の[イベントマーカー](#)を参照)。
- 再生中にブックマークの要求と追加 (再生メニュー項目下の[ブックマークの追加](#)を参照)。
- スローモーション・早送り・巻き戻して再生 (再生制御の項目下の[再生速度](#)を参照)。
- 一コマごとに再生およびキーフレームを検索 (再生制御の項目下の[再生の制御](#)を参照)。
- ループ再生 (再生制御の項目下の[再生の制御](#)を参照)。
- ディスクにビデオのスナップショットを印刷または保存 (再生制御の項目下の[保存・印刷・エクスポート](#)を参照)。
- 任意の再生シークエンスでデジタルズームを使用 ([デジタルズーム](#)を参照)。
- 再生中に関連するメタデータを見る ([メタデータ](#)を参照)。

高度な機能

- ワークスペースをパーソナライズ ([ビューメニュー](#)を参照)。
- 選択されたビデオシークエンスの同期再生 ([同期再生](#)を参照)。
- ディスクまたはCD-ROMに選択されたビデオシークエンスをエクスポート ([アーカイブエクスポート](#)を参照)。
- 規格 .ASFファイルへ .G64ビデオファイルのコンバート ([ビデオファイル変換](#)を参照)。
- ビデオファイルの信憑性を実証する ([ファイルブラウザ結果](#)を参照)。
- 削除に対してビデオファイルを保護する ([ビデオファイルクエリ](#)を参照)。
- マウスの代わりにPCキーボードを使用 ([キーボードコマンド](#)を参照)。

ワークスペース



ワークスペース概要

アーカイブプレイヤーワークスペースは7つのメインエリアに分けられます(上記図参照)。隠すことができない唯一のエリアである再生枠からより多くのスペースを作るために、視界からそれらのすべてをサイズ変更するか、または隠すことができます。

メニュー アプリケーションメニューは標準のWindowsアプリケーションメニューです。マウスを使うことは対照的にアプリケーションを相互作用するためにキーボード代案を提供します。しかしながら、アプリケーション設定を変えるなどのある特定のコマンドはこのメニューからのみ達することができます。[さらに学ぶ](#)。

ツールバー アプリケーションツールバーはアーカイブプレイヤーで最も頻繁に使われるコマンドのグラフィック表現を提供します。さらに、日付・時間・CPU使用の割合のような、現在のシステムステータスだけでなく接続ステータスも示します。[さらに学ぶ](#)。

クエリ枠 クエリ枠は6つの個々のタブで便利に整えられた6つの異なるアーカイブ調査ツールを提供します。最初の5つのツールは再生に特定のビデオシーケンスに対してアーカイブデータベースに問い合わせるための異なる方法を提供します。6つめのツールはユーザにビデオファイルのためにディスクフォルダを調査させます。[さらに学ぶ](#)。

再生枠 再生枠はビデオアーカイブのビューイングのために予約されるメインエリアです。最大16の再生シーケンスがこのエリアで同時に見ることができます(デュアルスクリーン設定はサポートされません)。ワークスペースで隠すことができない唯一のエリアです。[さらに学ぶ](#)。

ツール枠 ツール枠は選択された再生シーケンスに関連した一連のツールを含みます。それらは再生シーケンスのプロパティからデジタルズームの管理とメタデータの表示まで及びます。[さらに学ぶ](#)。

クエリ結果 枠

クエリ結果 枠はクエリ枠で実行したクエリから結果を表示するために使われます。クエリ結果のプレゼンテーション形式は実行されたクエリのタイプに依存します。[さらに学ぶ](#)。

アナログモニタ 枠



アナログモニタ 枠は現在のユーザーに見える[アナログモニタ](#)を示しているツリーを含んでいます。他の人々によって表示された実体を制御することができないこと以外、それはアナログモニタ 枠がライブビューアで見つかるものとまったく同じもののように見えます。

アナログモニタ (📺) 上に再生シーケンス (🎞️) を表示するために、再生 枠またはクエリ結果 枠のいずれかから、再生を見たいアナログモニタにただ希望のシーケンスをドラッグしてください。再生シーケンスはさらにアーカイブプレイヤーの再生 枠で表示されるでしょう。

カメラ (📷) または (📹) またはカメラシーケンス (📺) がこの操作の前にモニタで再生されていたなら、それは一時的に選択したビデオシーケンスによって隠されるでしょう。ビデオシーケンスが取り除かれるとき、前の表示が復元されるでしょう。

 **警告** 再生 枠 からシーケンスを取り除くことは、さらにそれをアナログモニタから取り除くでしょう。

ワークスペースのカスタマイズ

タイトルバーを含んでいるパネルは、 ボタンをクリックすることによってフローティングウィンドウに変更することができます。また  ボタンをクリックすることによって閉じることができます。隠れているパネルを再び現わすために、[ビューメニュー](#)を使ってください。

パネルのいずれかのサイズを変えるために、2つの枠を分割している端の1つをクリックして、サイズを変えたい方向に向かってドラッグしてください。

メニュー



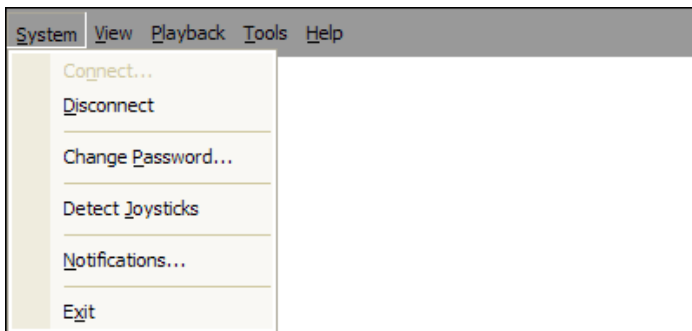
このアーカイブプレイヤーメニューは次のサブメニューで構成されています。

- システムメニュー** このメニューはディレクトリからユーザが接続または切断することができます。[さらに学ぶ](#)。
- ビューメニュー** このメニューはユーザにアーカイブプレイヤーワークスペースの視覚設定を変えさせます。[さらに学ぶ](#)。
- 再生メニュー** このメニューはユーザに現在選択された再生タイトルで[ツールバー](#)コマンドのいくつかを適用させます。ツールバーがワークスペースから隠されると、このメニューは手元にきます。[さらに学ぶ](#)。
- ツールメニュー** このメニューでユーザはアーカイブプレイヤー[オプション](#)を変えて、ライブビューアと設定ツールのような他のプログラムを呼び出せます。[さらに学ぶ](#)。
- ヘルプメニュー** このメニューはユーザに様々なヘルプ機能にアクセスさせます。「内容...」を選択するか、または [F1] をクリックすることは、走らせている現在のアプリケーションに関連したこのリファレンスガイドセクションのドキュメントを開くでしょう。[さらに学ぶ](#)。

メニューからナビゲートするために、ただメニュー名をクリックして、オプションメニューを広げてください。メニュー項目上にマウスカーソルを動かすと、他のサブメニューを開示します。さらに読むために、それぞれのサブメニューについて対応するリンクをクリックしてください。

[アーカイブ再生](#) > [メニュー](#)

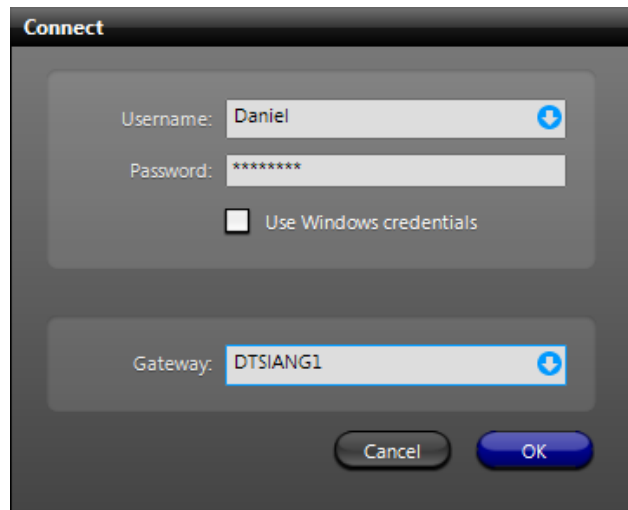
システムメニュー



システムメニューはすべてのOmnicastフロントエンドアプリにおいて標準です。まだ接続していなければ、ユーザをディレクトリに接続させます。別のものに接続することができるように、さらにユーザは現在のディレクトリから切断できます。

接続...


まだディレクトリに接続していないなら、このコマンドは利用できます。このコマンドは[アプリケーションコントロールパネル](#)でボタンをクリックすることと同じです。それは次のダイアログボックスを広げます。

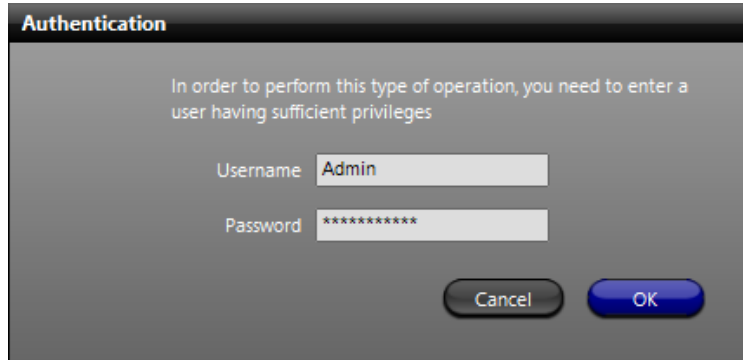
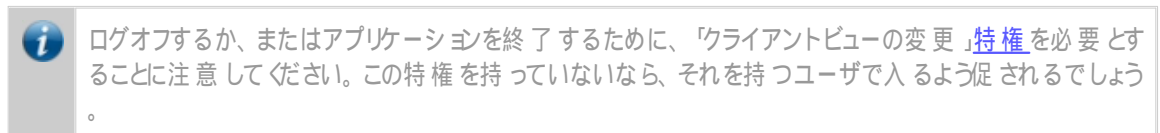


アーカイブプレイヤーを使うために、(システム管理者によって提供されるべき) ユーザ名とパスワードを入力して、あなた自身を識別しなくてはなりません。

ディレクトリとその高度なオプションに接続することについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念の項目下の[接続ダイアログ](#)の項を参照してください。

切断

このコマンドは現在のディレクトリからアーカイブプレイヤを切断しますが、アプリケーションを終了しません。[アプリケーションコントロールパネル](#)で  ボタンをクリックすることと同じです。別のディレクトリに、または別のゲートウェイを通じて接続したいなら、このコマンドを使ってください。



Authentication

In order to perform this type of operation, you need to enter a user having sufficient privileges

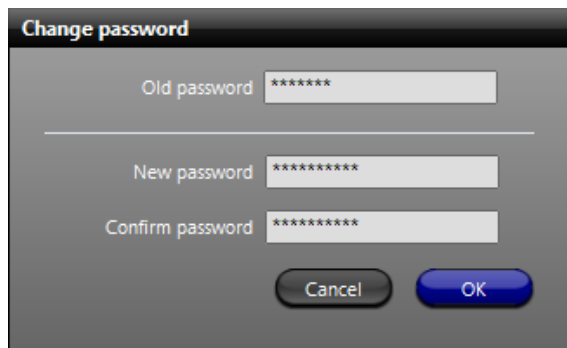
Username

Password

パスワードの変更

このコマンドで現在接続されたユーザが自分自身のパスワードを変更することができます。

...



Change password

Old password


New password

Confirm password

パスワードを変更するために、最初に古いパスワードを、次に新しいパスワードを2回入力して、OKをクリックしてください。セキュリティ上の理由で、2つめのフィールドに新しいパスワードをコピーして、貼り付けることができません。


ジョイスティックの検出

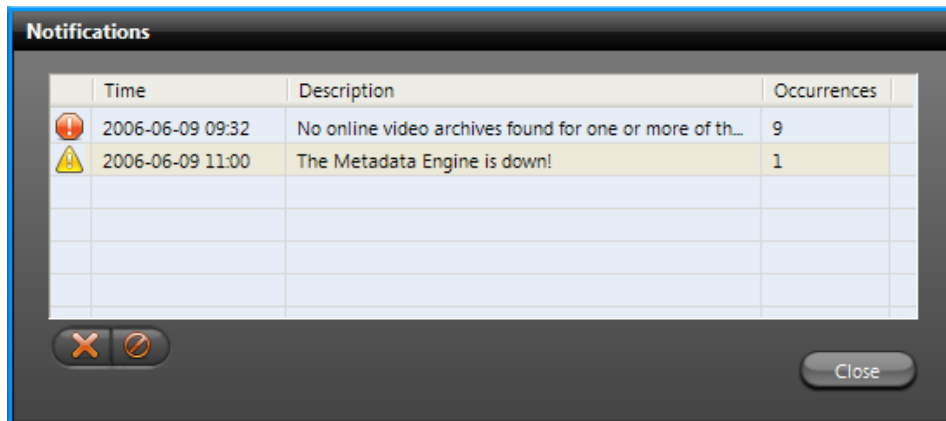
PCに接続したジョイスティックまたはゲームコントローラを検出するために、このコマンドを使ってください。アーカイブプレイヤを起動させた後にジョイスティックを接続されたときのみ、このコマンドが必要です。

ジョイスティックが検出されるとき、ジョイスティックアイコン () がツールバーの[タイルコントロールパネル](#)に現れるでしょう。アーカイブプレイヤのためにどのようにジョイスティックを設定すべきかについて、学ぶために、ツールメニュー - オプションの項目下の[ジョイスティックオプション](#)の項を参照してください。




通知...



「見逃した通知」ログを開くためにこのコマンドを使ってください。スクリーンを画面いっぱいにするのを避けるために、プリセットされた時間中にユーザによって承認されないライブビューアによって示されたすべての通知メッセージはこのログに移されます。通知メッセージがスクリーンに留まる時間は10秒のデフォルト値を持っています。オプションダイアログの[ユーザインタラクションオプション](#)でこの値を変えることができます。

ログにメッセージがあるとき、通知ボタンがツールバーの[アプリケーションコントロールパネル](#)に現れるでしょう。通知ボタンをクリックすることで「通知」ログを開きます。



各ログエントリの前のアイコンはメッセージのタイプを示します。

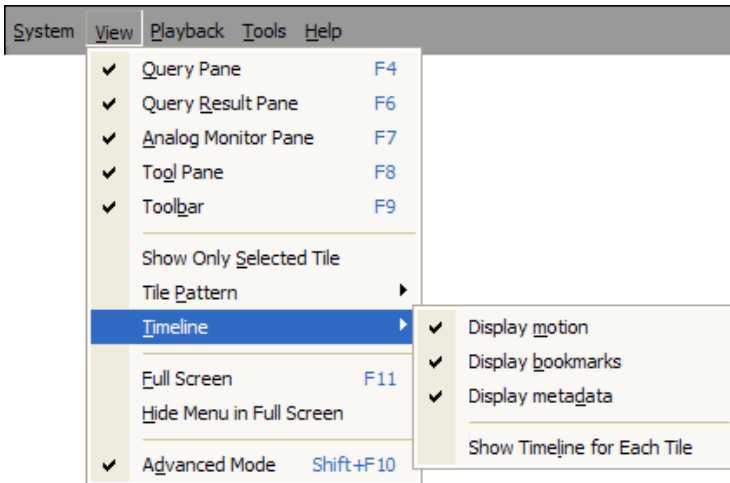
-  「メッセージを送る」[アクション](#)によって通知を送る。
-  警告メッセージ。
-  エラーメッセージ。

すぐにすべてのメッセージをクリアするか、または1つずつ削除することができます。ある特定のメッセージがそれらの発生回数によって繰り返し表示されたと見分けることができます。時間は最後の発生が表示された時に対応します。

終了

このコマンドは現在のディレクトリからアーカイブプレイヤーを切断して、アプリケーションを終了します。

ビューメニュー



このメニューはアーカイブプレイヤーのワークスペースの外観と雰囲気を管理するコマンドを与えます。

 「クライアントビューの変更」特権を持っていないなら、このメニューでのほとんどのコマンドが無効であることに注意してください。

クエリ枠 (F4)

[クエリ枠](#) (左上) を隠すか表示します。

クエリ結果枠 (F6)

[クエリ結果枠](#) (右下) を隠すか表示します。

アナログモニタ枠 (F7)

[アナログモニタ枠](#) (左下) を隠すか表示します。

ツール枠 (F8)

[ツール枠](#) (再生枠に埋め込まれています) を隠すか表示します。

ツールバー (F9)

[ツールバー](#) (最上部) を隠すか表示します。

選択されたタイルのみ表示




現在選択された再生タイルで[再生枠](#)を満たします。
[ツールバー](#)から「拡大」ボタンを使うことと同じです。

タイルパターン

[タイルパターン](#)サブメニューをポップアップさせます。
[ツールバー](#)から「パターン」ボタンを使うことと同じです。

タイムライン

[タイムライン](#)で表示されたイベントマーカを隠すか表示します。

- モーションマーカ (赤のバー  として表示)
- ブックマーク (暗い青のバー  として表示)
- メタデータ (透明な淡い青の上塗り  として表示)

それぞれ個々の[再生タイル](#)でタイムライン表示を有効または無効にします。

フルスクリーン (F11)

再生エリアを最大にするためにWindowsアプリケーション境界線なしでアーカイブプレイヤーを表示します。フルスクリーンモードがアプリケーションウィンドウを最大するのみではなくそれ以上のことをすることに注意してください。さらにタイトルバーとタスクバーを隠します。

フルスクリーンでメニューを隠す

フルスクリーンモード (F11) でアプリケーション[メニュー](#)を隠すか表示します。

アドバンスドモード (Shift + F10)

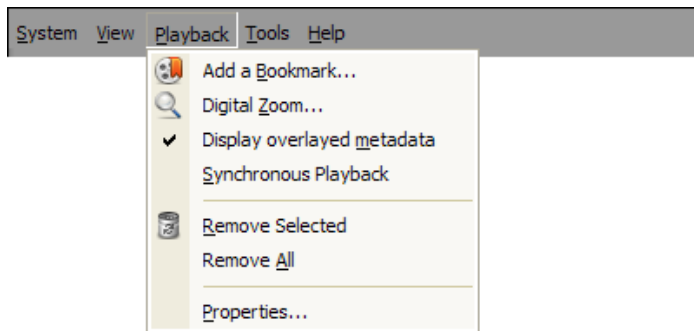
シンプルおよびアドバンスドモードを切り替えます。シンプルモードで、最もありふれたコントロールのみ表示され、そのため初心者によってユーザインタフェースを簡単にします。アドバンスドモードで、利用可能なすべてのコントロールが表示され、そのため経験豊かなユーザに完全な制御を与えます。

[アーカイブプレイヤー](#) > [メニュー](#) > [ビューメニュー](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

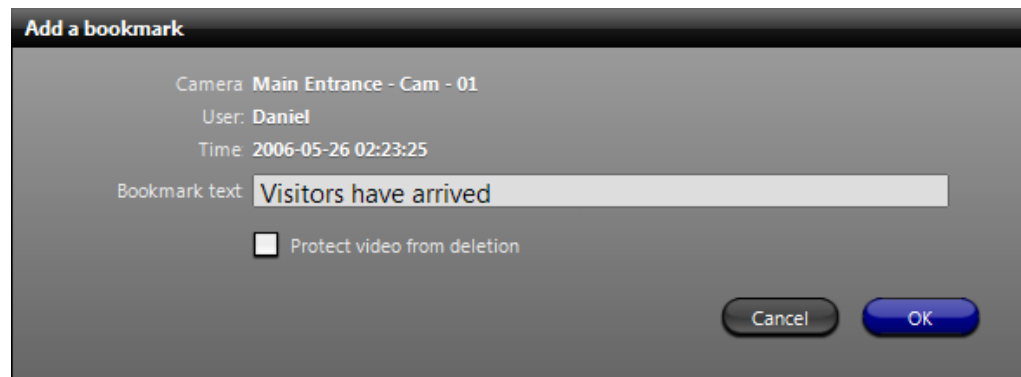
再生メニュー



このメニューは再生枠の制御に関連したすべてのコマンドを集めます。メニュー項目は以下で説明されます。

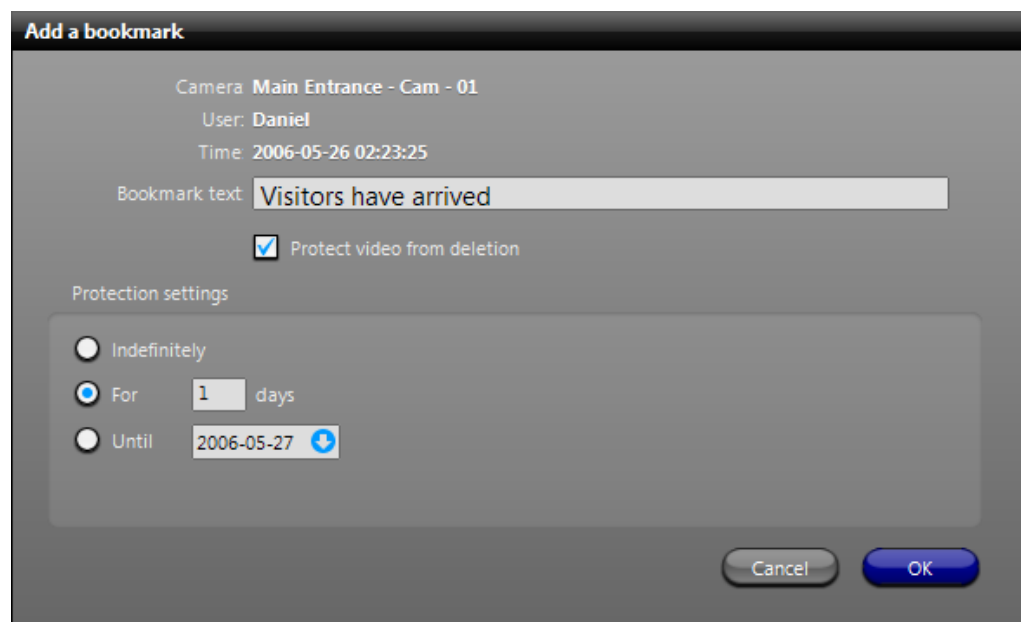
ブックマークの追加

ダイアログボックスで示されたタイムスタンプで選択された再生シーケンスにブックマークを加えるために次のダイアログを表示します。



ブックマークのタイムスタンプは変化しないので、十分に時間をかけてテキストを入力することができます。このコマンドは再生コマンドでブックマークボタンをクリックすることと同じです。

ルーチンアーカイブ=クリーンアップ手順中に削除されることからブックマークを含んでいるビデオファイルを保護するために、オプション「 削除からビデオを保護する」を選択してください。ブックマークの60秒前で始まり、ブックマークの4分後に終わるビデオシーケンスは自動的に保護されます。



指定された日数の間、また特定日まで、無期限にビデオを保護することを決めることができます。ビデオの保護に関するより多く詳細については、ツールメニューの項目下の[ビデオファイルクエリ](#)を参照してください。

デジタルズーム... [ツール枠](#)から[デジタルズーム](#)タブまで表示して、[再生枠](#)で選択されたシーケンスに適用します。

メタデータをオーバーレイさせて表示 [再生枠](#)で選択されたシーケンスに関連づけられた[メタデータオーバーレイ](#)を隠すか表示します。

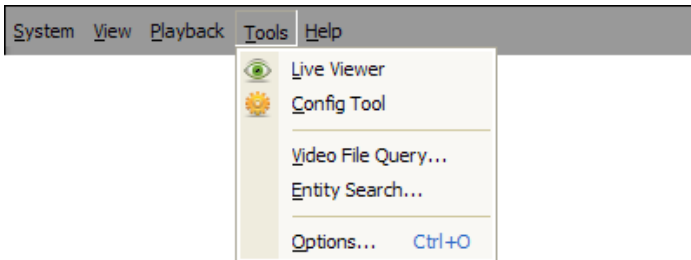
同期再生 [同期再生](#)を有効または無効にします。[ツールバー](#)から「同期」ボタンを使うことと同じです。

選択されたものを取り除く 選択された再生シーケンスを[再生枠](#)から取り除きます。[ツールバー](#)で「取外す」ボタンをクリックする、または[クエリ結果枠](#)に戻って現在の表示をドラッグすることと同じです。

すべて取り除く すべてのビデオシーケンスを[再生枠](#)から取り除きます。このコマンドと同等のマウスクリックはありません。

プロパティ... [ツール枠](#)から[プロパティ](#)タブを表示して、[再生枠](#)で選択されたシーケンスに適用します。

ツールメニュー



このメニューはユーザが次の機能を行うことを可能にします。

ライブビューア アーカイブプレイヤーと同じディレクトリ・ユーザ名・接続タイプを使って[ライブビューア](#)を起動させます。

設定ツール アーカイブプレイヤーと同じディレクトリ・ユーザ名・接続タイプを使って[設定ツール](#)を起動させます。

ビデオファイルクエリ 保護されたビデオを管理することができるアーカイブプレイヤー= [ビデオファイルクエリ](#)ダイアログを開きます。

実体検索... [実体検索](#)ダイアログを開きます (ウェルカム システム概念 実体検索を参照)。

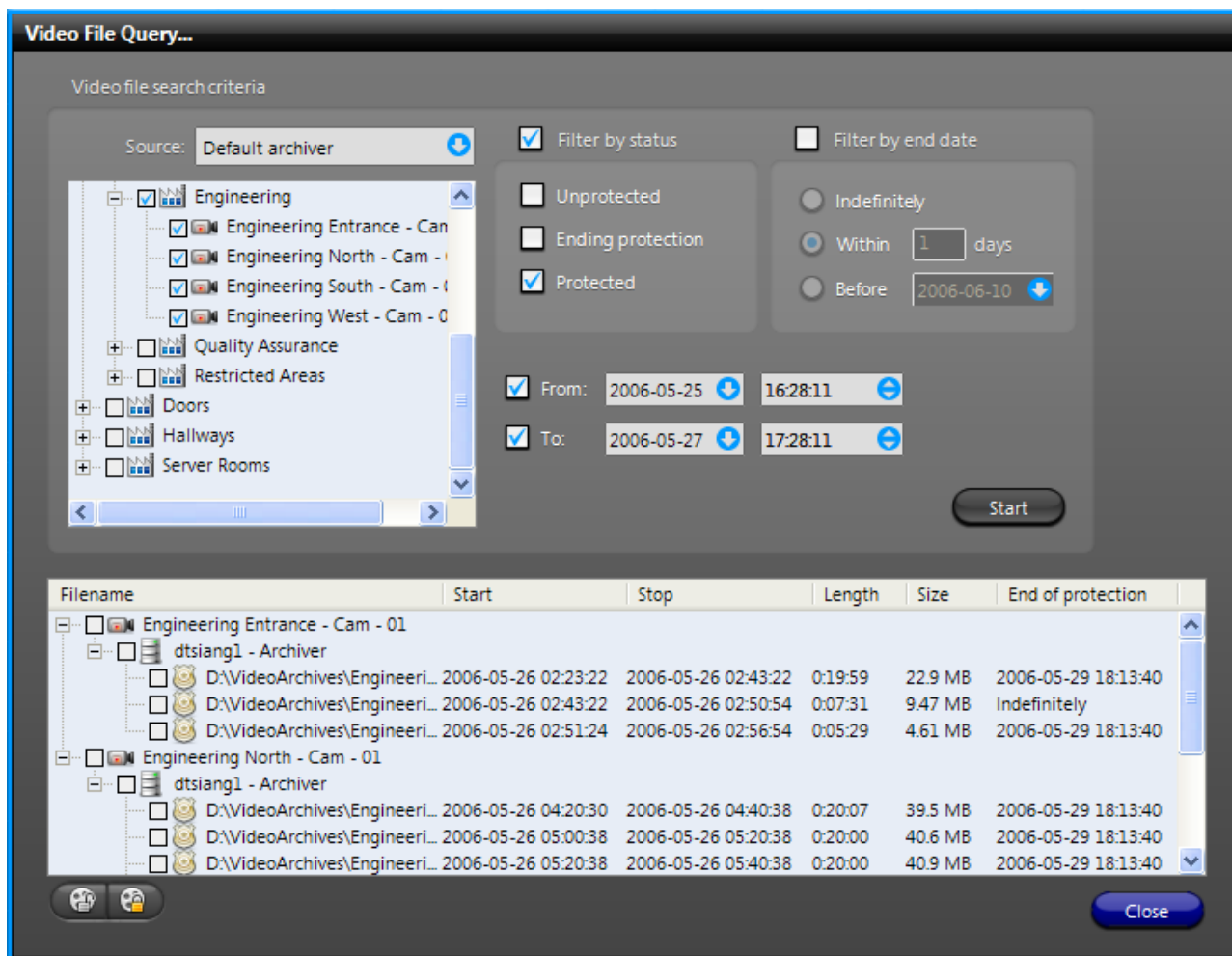
オプション... アーカイブプレイヤー= [オプションダイアログ](#)を開きます。

カスタムメニュー項目 ツールメニューで「オプション...」の後にリストされたすべてのメニュー項目がカスタマイズ可能です。すべてのOmnicastクライアントアプリはカスタムメニュー項目「フィールドレポート作成の起動」でインストールされます。任意の理由のためにテクニカルサポートに電話をかける必要があるなら、このコマンドは非常に有用であることが分かるかもしれません。サポートチームがあなたの問題を診断するのを助けることができるシステムの状況に関して関係がある情報を集めるツールであるフィールドレポート作成を起動します。

ツールメニューをカスタマイズする方法について学ぶために、設定ツール - ツールメニューの項目下の[ツールメニューのカスタマイズ](#)を参照してください。

アーカイブプレイヤー > [メニュー](#) > ツールメニュー

ビデオファイルクエリ



概要

ビデオファイルクエリはビデオアーカイブに関連づけられたビデオファイルを発見するよう設計された追加のクエリツールです。エンコーダ名と日付範囲によってビデオファイルを検索することができます。それらのビデオ保護ステータスによって、およびそれらのビデオ保護の終了日までさらに結果をフィルタすることができます。

言うまでもなく、このツールの主な目的は管理者が保護されたビデオを管理するのを手伝うことです。次の操作がこのツールでサポートされます。

- 選択されたファイルを保護します (無期限または指定日まで)。
- 選択されたファイルからビデオ保護を取り除きます。

所定のアーカイブにおいてビデオアーカイブのために使った全体のディスクスペース上で保護されたビデオの割合を知るために、設定ツールを開き、フィジカルビューから問題のアーカイブを選択して、その統計タブに行き、「保護されたビデオファイル統計」ボタンをクリックします。

検索を実行するには：

1. アーカイブソースのカテゴリを選択します。

デフォルトアーカイブ [デフォルトアーカイブ](#)にのみ問い合わせます。冗長なアーカイブには問い合わせないでしよう。

すべてのアーカイブ すべてのアーカイブに問い合わせる。

2. 検索を行いたいすべてのカメラの横にあるカメラツリーにチェックマーク を置いてください。

3. 日付時間「から」と日付時間「まで」を指定することによって、検索時間範囲を示します。


範囲が広ければ広いほど、それだけアーカイブプレイヤーが検索を実行するためにより長くかかることを知っておいてください。検索が1000項目以上をもたらすなら、アーカイブプレイヤーは検索基準を改善するように求められます。

4. ある特定のビデオ保護ステータスを持っているファイルによってただ関心があるだけであるなら、「 ステータスによってフィルタ(ろ過)する」を選択して、希望のステータスを選択してください。ステータスの意味については以下で記述されます。

- 保護されない - 削除の可能性に対して保護されないファイル。
- 保護の終了 - その保護がちょうど取り除かれたところであるファイル。「[ビデオ保護を取り除く](#)」を見てください。
- 保護された - まだ保護されているファイル。



「保護された」ファイルを選択したなら、保護の終了日を指定することによって、さらに検索スペースを減らすことができます。

5. 保護されたファイルを探しているなら、ファイル保護終了日について時間範囲を指定することによって、さらに検索結果を制限することができます。

6. データベースクエリを始めるために「スタート」ボタンをクリックしてください。システムが検索している間、アニメーションGIF  が表示されます。結果は徐々に右側の結果リストに現れるでしょう。アニメーションGIFが見えなくなると、検索は完了です。「キャンセル」をクリックすることによって、終了前に検索を止めることができます。


クエリ結果

クエリの結果はクエリダイアログ自身でリストされます。ビデオファイルはエンコーダ名とアーカイブ名で分類されます。各ビデオファイルの保護状況はアイコンによって示されます。

- 保護されない
-  保護された (保護の終了日が示されます)
-  保護の終了 (保護の終了日が示されます)

結果リストから、ビデオファイルを保護するおよび保護しないことができ、またはビデオ保護の持続時間を変えることができます。


ビデオ保護を取り除く

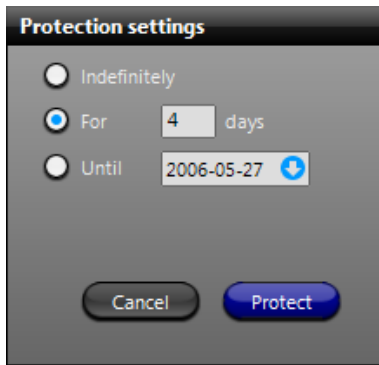
アーカイブプレイヤーはビデオ保護を取り除くことができる唯一の場所です。これをするために、結果リストからファイルを選択して、「ビデオ保護を外す」 ボタンをクリックしてください。新しいステータスが次のクエリにおいて示されるでしょう。

ビデオ保護が取り除かれるとき、ファイルはすぐに無防備になりません。ファイルが削除される危険がある前に、ユーザは24時間の期間から利益を得るでしょう。その時間中、ファイルは「保護を終了します」と伝えられます。

もう保護されないビデオファイルが結局は通常のクリーンアッププロセスを与えているそのアーカイブによって削除されるでしょう。設定ツール - 設定枠 - カメラの項目下の[録画](#)プロパティを見てください。

ビデオ保護を変更する

ビデオファイルの保護持続時間を保護するか、または変更するために、結果リストからそれらを選択して、「削除からビデオを保護する」 ボタンをクリックしてください。「保護設定」ダイアログが現れるでしょう。



無期限にファイルを保護するか、または保護持続時間あるいは終了日を指定することができます。設定を適用するために「保護」をクリックしてください。次にクエリを行うとき、更新されたステータスが示されるでしょう。

保護されたビデオファイルの全体のサイズがサーバ管理で設定された[保護されたビデオ閾値](#)を超えるなら、システムが警告を表示することに注意してください。

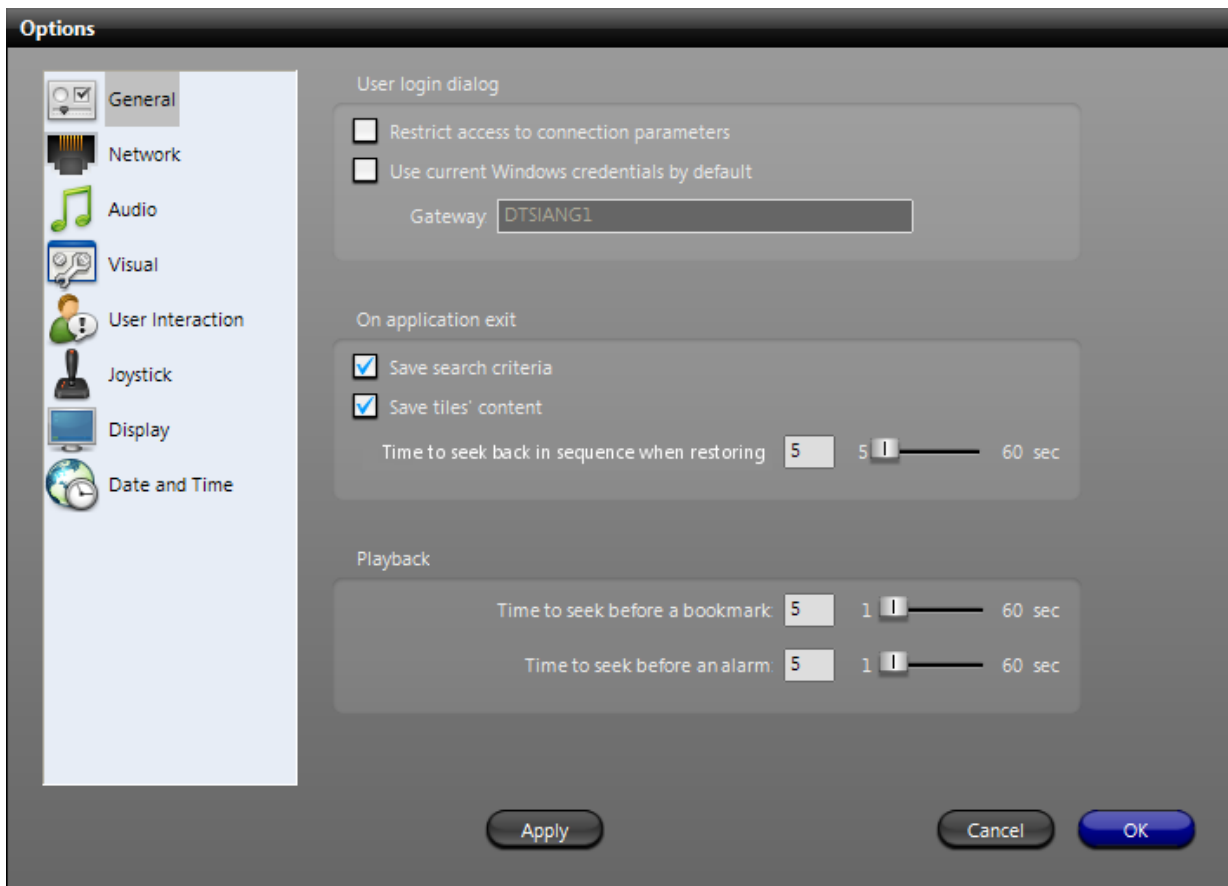
[アーカイブプレイヤー](#) > [メニュー](#) > [ツールメニュー](#) > [ビデオファイルクエリ](#)

オプションダイアログ

オプションダイアログはアーカイブプレイヤーの[ツールメニュー](#)からアクセスできます。このダイアログから、アーカイブプレイヤーのほとんどのデフォルト作用をあなたの好みに合うよう設定することができます。ダイアログは設定の各グループに1つ、計7つのタブを含んでいます。

[全般](#)、[ネットワーク](#)、[オーディオ](#)、[視覚](#)、[ユーザインタラクション](#)、[ジョイスティック](#)、[ディスプレイ](#)、[日時](#)

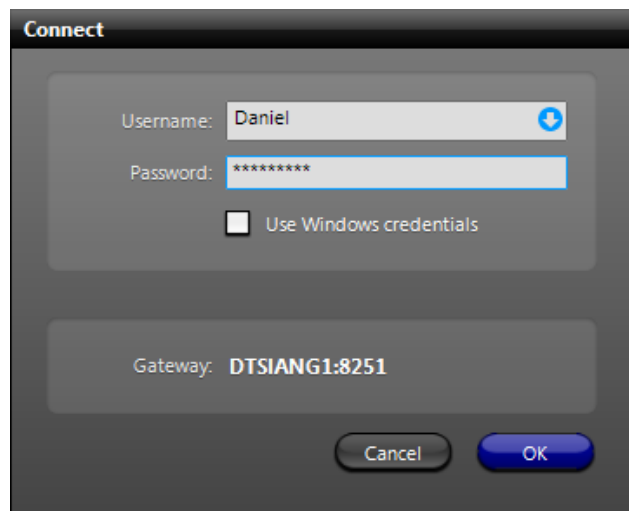
全般オプション



アーカイブプレイヤーの全般設定を設定するためにこのオプションタブを使用します。

ユーザログインダイアログ

- 接続パラメータへのアクセスを制限** ユーザが[接続ダイアログ](#)でゲートウェイを変えるのを妨げるためにこのオプションを選んでください。ゲートウェイ= ドロップダウンリストはスタティックフィールドに変わります。



- デフォルトで現在のWindows資格証明を使用** ユーザログインのためにWindows資格証明を使うためにこのオプションを選んでください。このオプションが選択されるとき、アプリケーションは接続ダイアログを省略して、現在のWindowsユーザ資格証明を使ってログインするためにすぐに進むでしょう。[アクティブディレクトリ](#)はこのオプションが機能するために指定されたOmnicastディレクトリで有効でなければなりません。

アプリケーション退出で

- 検索基準を保存** 次にアプリケーションを立ち上げるとき同じ設定を復元できるようにアプリケーションを閉じる前に、[クエリ枠](#)で検索タブ(イベント・エクスポート・アラーム・モーション・メタデータ)の状態を保存するためにこのオプションを選んでください。

検索設定が保存されないなら、事前に選択された実体ではなく、現在の時間の1時間にセットされたすべての時間範囲でアプリケーションは始まるでしょう。

- タイルの内容を保存** アrchiveプレイヤーが次にアプリケーションを立ち上げるとき同じタイルに現在見ているビデオシーケンスを再ロードすることを望むなら、このオプションを選択してください。

シーケンスを復元される前に求める時間 前のオプションを選択したなら、それらの保存された位置の前に再ロードされたビデオシーケンスを始めるために秒数を指定する必要があります。

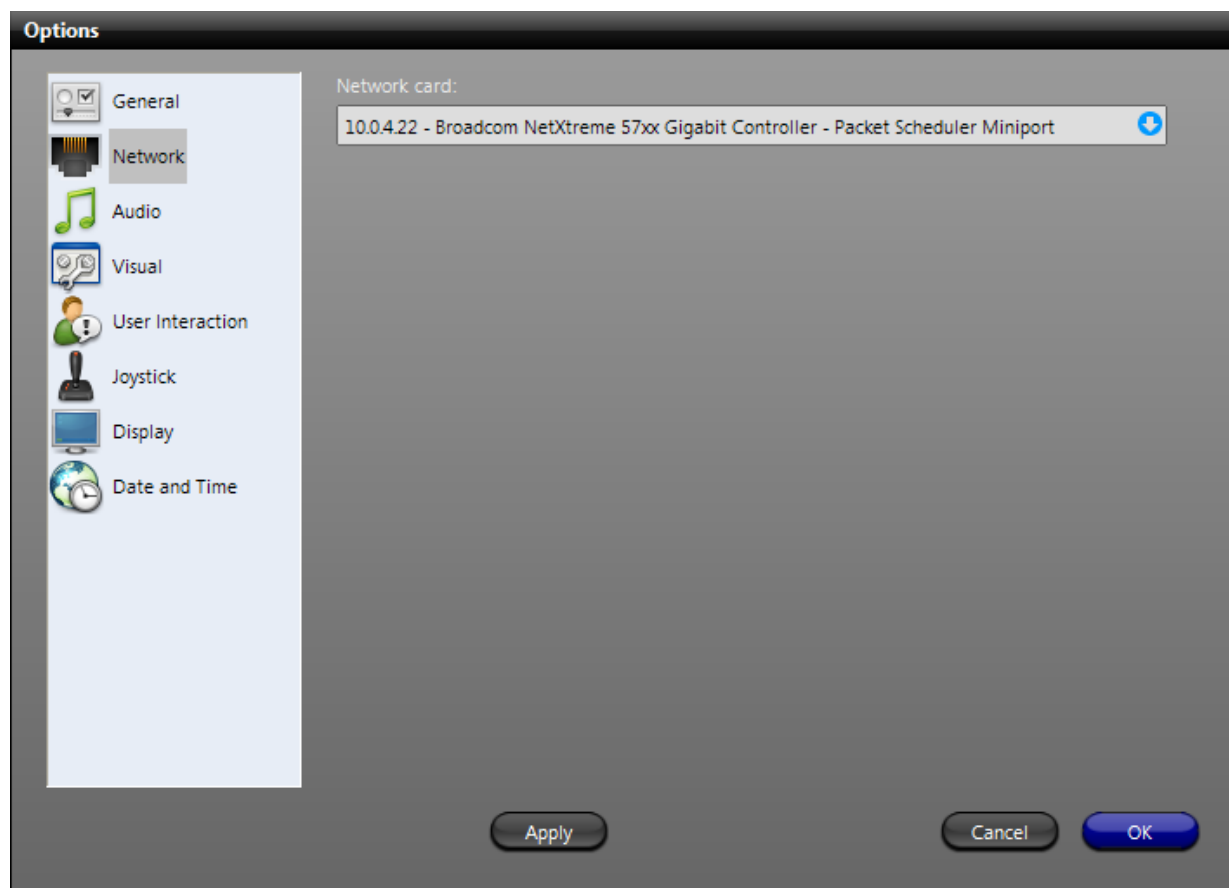
再生

ブックマークの前に求める時間 ただ求めたブックマークの位置の前で再生を始めるためにここで秒数を入力してください。

アラームの前に求める時間 過去のアラームを表示するとき、アラーム実例の作成時間の前で再生を始めるためにここで秒数を入力してください。クエリ枠の項目下の[アラーム検索](#)を見てください。

[トップページへ](#)

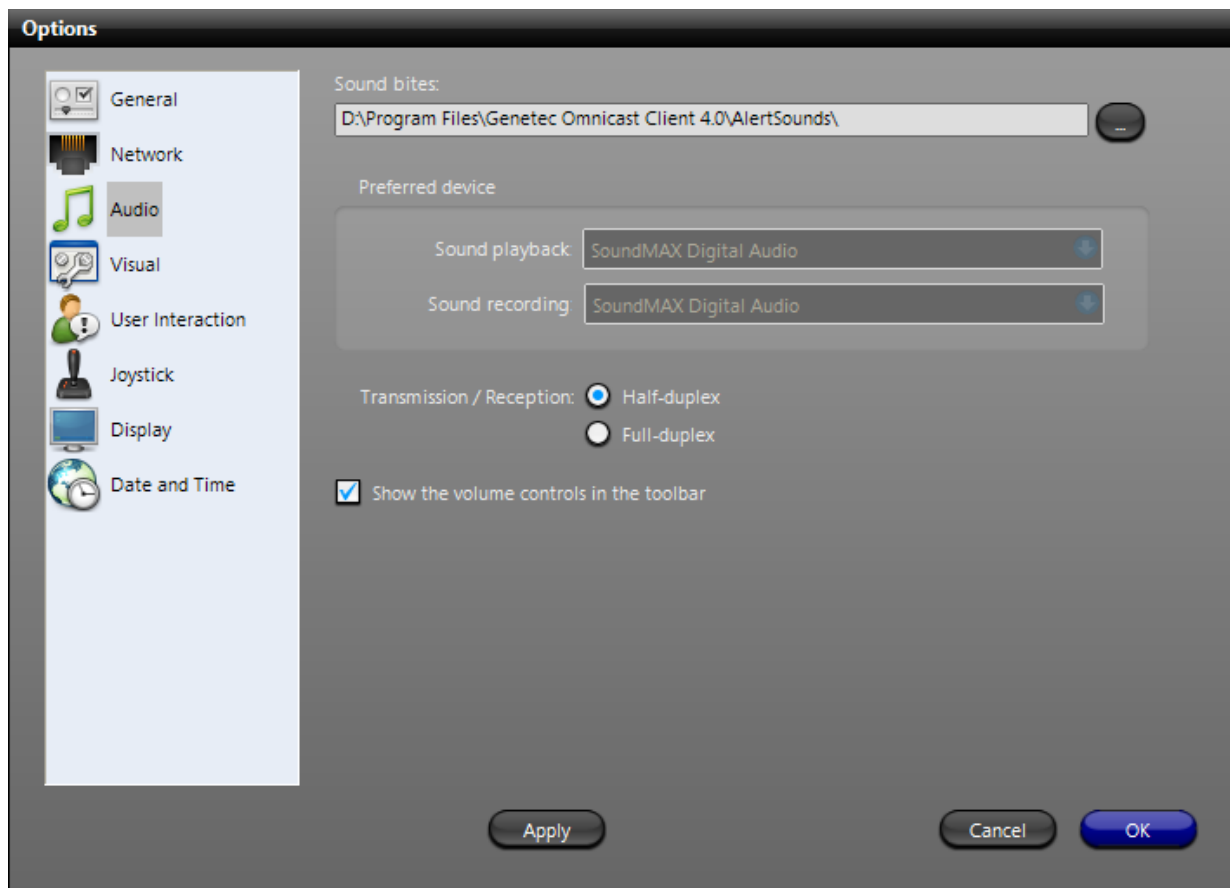
ネットワークオプション



ネットワークカード マシンに1枚以上のネットワークカードが取り付けられているなら、Omnicastのために使うネットワークカードを選ぶために、ここでオプションを与えられるでしょう。

[トップページへ](#)

オーディオオプション

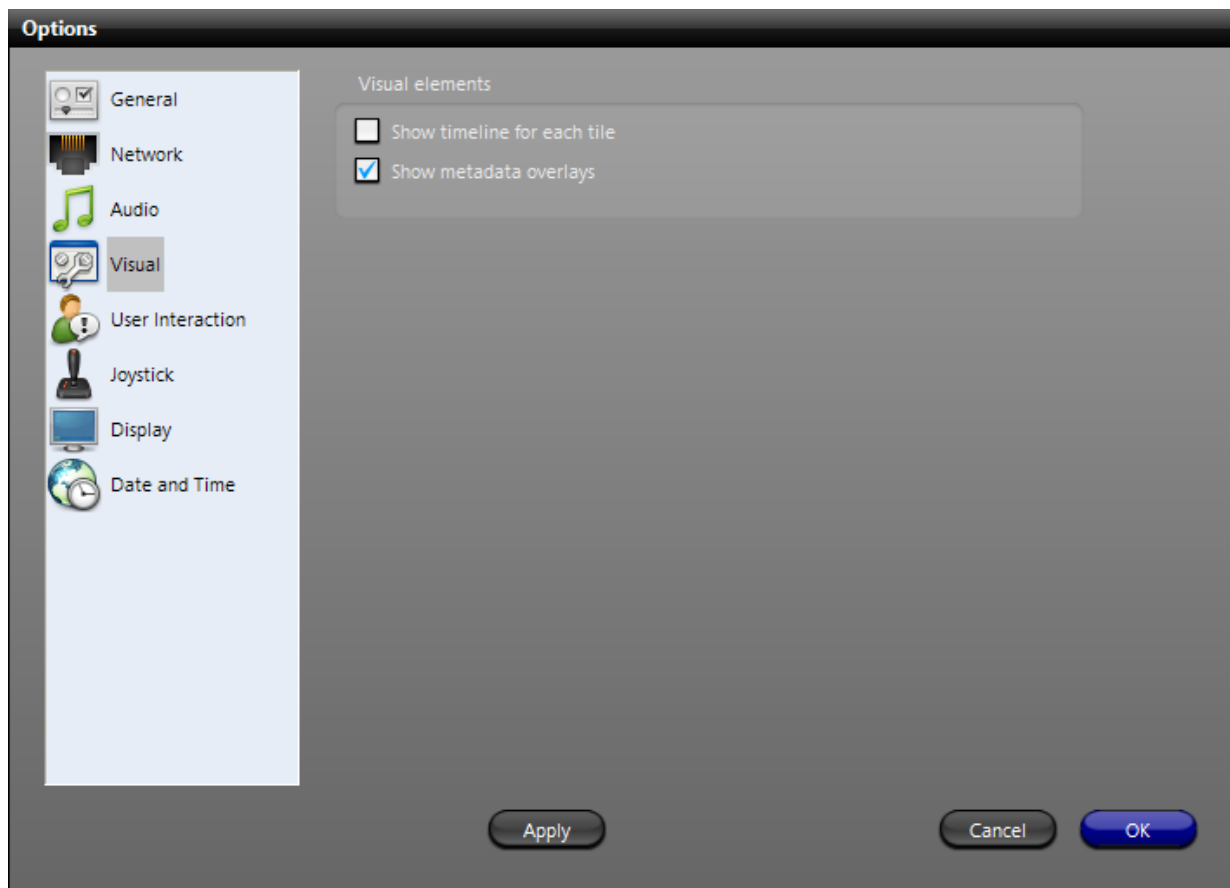


サウンド再生とサウンド録音のために望ましいデバイスを設定するためにこのオプションを使ってください。「オーディオ」がディレクトリライセンスでサポートされる場合に限り、このタブは目に見えます。

- サウンドバイト** アラームとアクションのために使われたサウンドファイルを見つけられるフォルダをここで指定してください。サウンドバイトを聞くために、設定ツールのリファレンスで[テストサウンドファイル](#)の項を参照してください。このフィールドを空白のままにしておくと、アラート音が聞こえないでしょう。
- 望ましいデバイス**
- サウンド再生** マシンに1枚以上のサウンドカードが取り付けられているなら、サウンド再生のために使うべきカードを選ぶオプションが与えられるでしょう。
- サウンド録音** マシンに1枚以上のサウンドカードが取り付けられているなら、サウンド録音のために使うべきカードを選ぶオプションが与えられるでしょう。
- 送信 / 受取**
- 半二重** 聞く話すを両方同時に行うことはできません。
- 全二重** 同時に聞く話すことができます。
- オーディオボリューム** ツールバーにボリュームコントロールを表示 ポリュームコントロールが[アプリケーションコントロールパネル](#)から隠されたなら、このオプションをクリアしてください。「アプリケーションオプションの変更」[特権](#)を削除することによって、管理者はユーザが常にオーディオボリュームを変えるのを妨げることができます。

[トップページへ](#)

視覚オプション



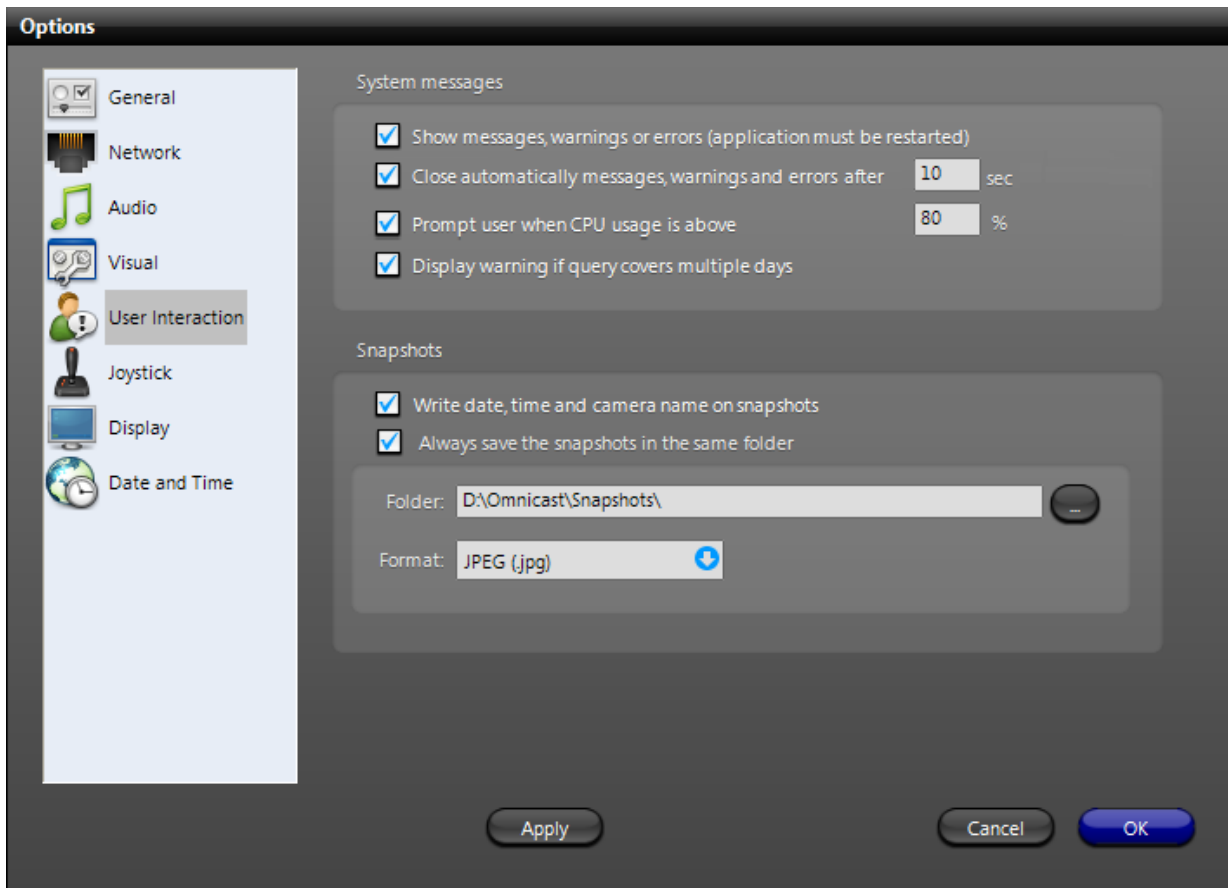
視覚要素

各タイル用にタイムラインを表示 各再生タイルの一番下に個々の[タイムライン](#)を示すためにこのオプションを選んでください。

メタデータオーバーレイを表示 それらが利用可能なときはいつでも、すべてのメタデータが録画されたビデオに関連づけたことをデフォルトで表示させたいなら、このオプションを選択してください。ユーザが[タイルコンテキストメニュー](#)からそれぞれ個々の再生シーケンスでこの機能をオン/オフにすることができることに注意してください。

[トップページへ](#)

ユーザインタラクションオプション



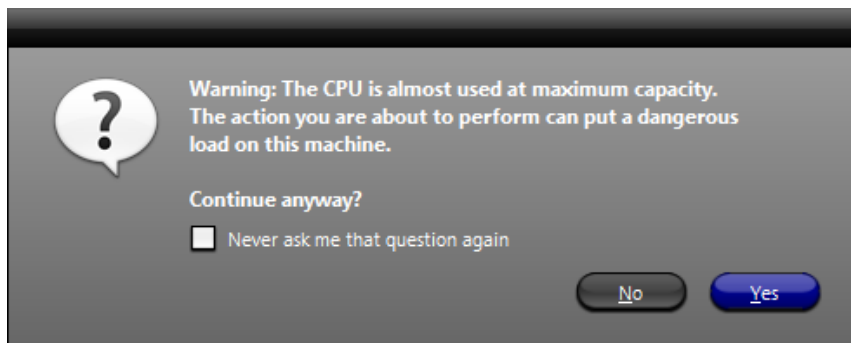
システムメッセージ

メッセージを表示 ,... あらゆる警告またはエラーメッセージでも表示するのをアプリケーションが妨げるためにこのオプションを選んでください。アプリケーションが不在モードで走っているとき、このオプションは使われるべきです。このオプションが選択されるとき、次の3つのオプションが無効でしょう。このオプションが効力を発するためにアプリケーションを再起動しなければなりません。

自動的にメッセージを閉じる,... それらが所定の期間後にユーザによって承認されないなら、通知メッセージが自動的に通知メッセージログに移したいなら、このオプションを選択してください。システムメニューの項目下の[通知](#)を見てください。

CPU使用が...を上まわったときユーザに促す CPUがその最大容量の近くであるとき、CPUの集約的な操作 (カメラを見るなら) を試みると、時々マシンをフリーズさせることができます。これが起るのを妨げるために、システムに、CPU使用の割合がプリセットレベルを上まわるとき、あらゆるCPUの集約的な操作を試みる前に、確認を促すように依頼することができます。

この機能をオンにするためにこのオプションを選んでください。CPU使用が示された閾値の上にあるとき、CPUの集約的な操作を試みると、次のメッセージが現れるでしょう



警告を無視したいなら「Yes」を、または操作をキャンセルするために「No」をクリックしてください。

私にその質問を再びしないを選択すること、「Yes」をクリックすることはこの機能を消すことと同じです。

クエリが複数日をカバーするなら警告を表示 クエリの時間範囲が24時間を超えると、アーカイブプレイヤーに警告を発行させたいなら、このオプションを選択してください。このオプションは[アーカイブクエリ](#)・[アラーム検索](#)・[モーション検索](#)・[メタデータ検索](#)に適用できるだけです。クエリが1000以上の項目を返すことができないことに注意してください。この限界を超えると、エラーメッセージが表示されません。

スナップショット



スナップショットの書き込み日時とカメラ名 スナップショットの最下部に日時とカメラ名をオーバーレイさせるためにこのオプションを選んでください。

スナップショットの保存と印刷両方にこのオプションが適用されます。

常に同じフォルダにスナップショットを保存 「スナップショットの保存」コマンドを促すためにこのオプションを使ってください。



警告 「常に保存...」オプションが無効であるなら、保存したい重要な場面を失わないよう、スナップショットを撮る前に、「スナップショットの保存」コマンドが名前・場所・保存された画像ファイルの形式 (ビットマップまたはJPEG) を入力するよう促すでしょう

保存された画像の名前は、「.format」が[.bmp]または[.jpg]のいずれかであるとき、「camera name - date_time.format」形式に従います。

[トップページへ](#)

ジョイスティックオプション

Options

Active joystick: Top Gun Fox 2 Pro Import... Export...

Axis	Command	Invert
X Axis	Pan	<input type="checkbox"/>
Y Axis	Tilt	<input checked="" type="checkbox"/>
Z Rotation	Zoom	<input type="checkbox"/>




⊘

Button	Down command	Argument	Up command	Argument
Button 0	Tiles - Expand / Collapse sel...			
Button 1	Tiles - Cycle Pattern previous			
Button 2				
Button 3	Tile - Add bookmark			
Button 4	Playback - Play / Pause			
Button 5	Playback - Play faster			
Button 6	Playback - Play slower			

⊘

Apply Cancel OK

このタブはPCに接続したジョイスティックをCCTVキーボードとして使用されるように設定することができます。ジョイスティック (または少なくとも1つの軸をサポートしているあらゆるゲームコントローラ) がコンピュータ上で検出されるなら、そのブランドとモデル名が「アクティブジョイスティック」コンボボックスに現れるでしょう

インポート  およびエクスポート  ボタンはディスクから以前に保存されたジョイスティック設定を読み込む、またはディスクに現在の設定を保存することができます。クリア  ボタンは選択されたコマンドのマッピングを消去します。

軸

選択した希望のPTZコマンドにジョイスティックの軸コマンドをマップするために、このセクションを使ってください。ジョイスティックによってサポートされたすべての軸がリストされるでしょう

ジョイスティック軸にPTZコマンドを関連づけるために、リストで軸を選択して、コマンドフィールドをクリックしてください。利用可能なコマンドがドロップダウンリストに現れるでしょう

Axis	Command	Invert
X Axis	Pan	<input type="checkbox"/>
Y Axis		<input checked="" type="checkbox"/>
Z Rotation		<input type="checkbox"/>
	Pan	
	Tilt	
	Zoom	

それぞれの軸で、コマンドを裏返す選択を持っています。例えば、「チルト」コマンドをY軸にマップしたなら、向こう側へジョイスティックを押すとき上へ、および手元へ向けてジョイスティックを引くとき下へカメラを移動させます。

ボタン

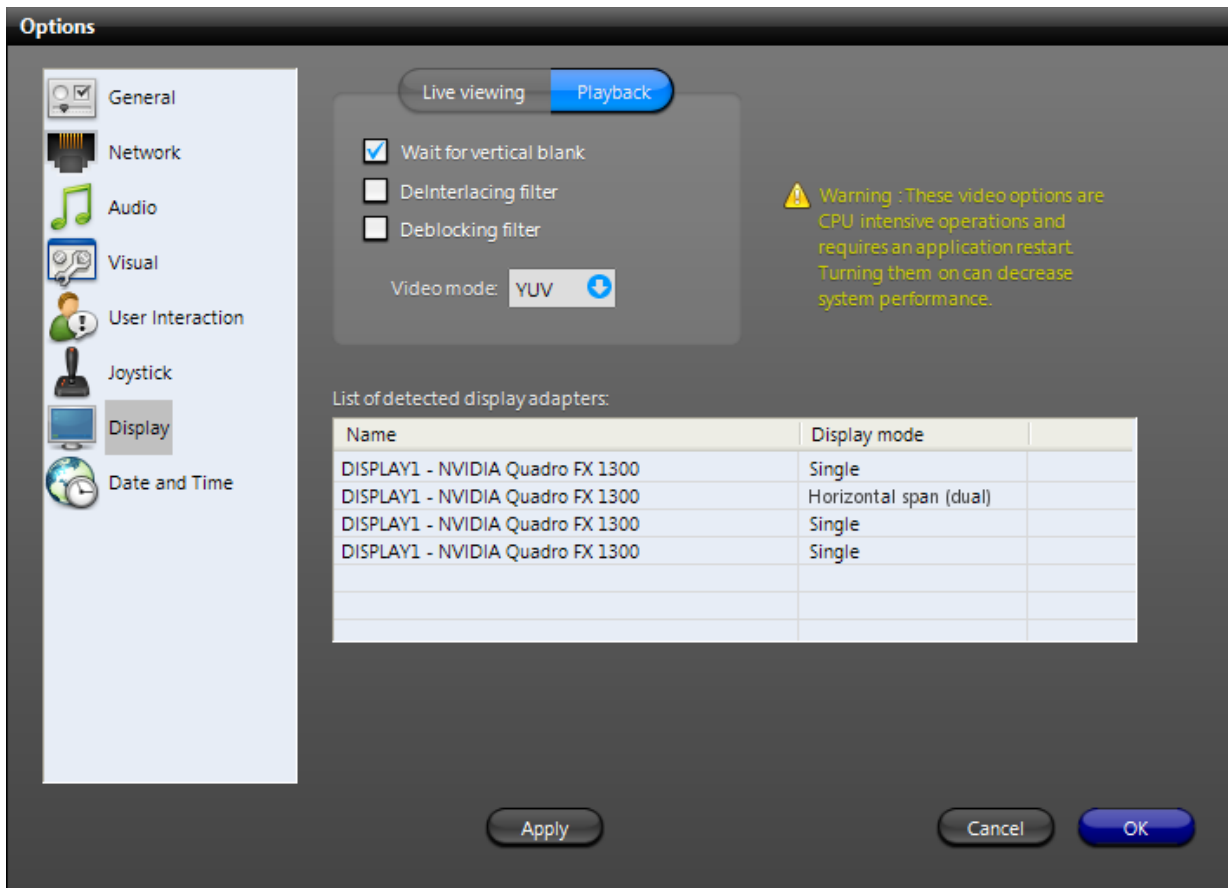
選択したライブビューアコマンドを行うようにジョイスティックボタンを設定するために、このセクションを使ってください。設定することができるボタンの数は、お手持ちのジョイスティックの種類に依存します。

ジョイスティックボタンにコマンドを関連づけるために、リストでボタンを選択して、選択できるコマンドのリストを見るためにダウンコマンドフィールドまたはアップコマンドフィールドをクリックしてください。選択されたコマンドがアーギュメントを必要とするなら、それをアーギュメントフィールドに入力してください。

各ボタンに2つの異なるコマンド (1つはボタンダウンイベント、もう1つはボタンアップイベント) を関連づけることができます。2つ目のコマンドはオプションです。

[トップページへ](#)

ディスプレイオプション



ディスプレイ設定 タブは3つすべてのクライアントアプリ(ライブビューア・アーカイブプレイヤー・設定ツール)で同じです。他のアプリケーションも同じマシン上にインストールされているため、1つのアプリケーションで設定を変えると自動的に他のアプリケーションも変更します。

ビデオオプション アーカイブプレイヤーでは、再生ビデオオプションのみ設定可能です。

垂直帰線消去を待つ このオプションをオンにすることで動きがビデオに現れる「テアリング効果」を減らします。テアリング効果は移動している被写体の周りにぎざぎざのエッジあるいはぼやけた映像として表示されます。ビデオが高解像度(2cifまたは4cif)で表示される時のみ、この効果は目立ちます。

注意 より多くのCPUを使用するため、このオプションは2GHzプロセッサ以上の速度のみが推奨されます。

具体的な例を見ましょう。以下の画像は、「垂直帰線消去を待つ」オプションを切った2GHzマシンで表示された2cif映像を示します。



動いている腕周りの画像がぼやけていることに注意してください。さらにCPUゲージに注目してください。2GHzマシン上でこのビデオを表示してもほとんどCPUを使いません。

今度は「垂直帰線消去を待つ」機能をオンにした同じ場面を見てみましょう。



今回は、同じ動いている腕はずっとより鮮明に見えます。さらにアプリケーションがより多くのCPUを使っていることに注意してください。

インターレース解除フィルタ これは動きの間に直線周りでのジッタ効果を減らすのを助けるもう一つのCPUの集約的なオプションです。この効果はビデオ (2cifまたは4cif形式) のみに影響を与えます。

デブロッキングフィルタ これは低解像度ビデオ (qcifとcif) でブロックの出現を減らすのを助ける3つめのCPUの集約的なオプションです。

ビデオモード Omnicastは2つのビデオ表示モード(RGBとYUV)をサポートします。それがデフォルトRGBモード上で20%~30%のパフォーマンスゲインを提供するため、後者のモードが優先されるモードです。しかしながら、それはすべてのビデオアダプタによってサポートされません。

以下はYUVモードをサポートするビデオアダプタのリストです。

- Matrox G450またはG550
- nVidia GeForce2以上
- ATI Radeon 7000以上



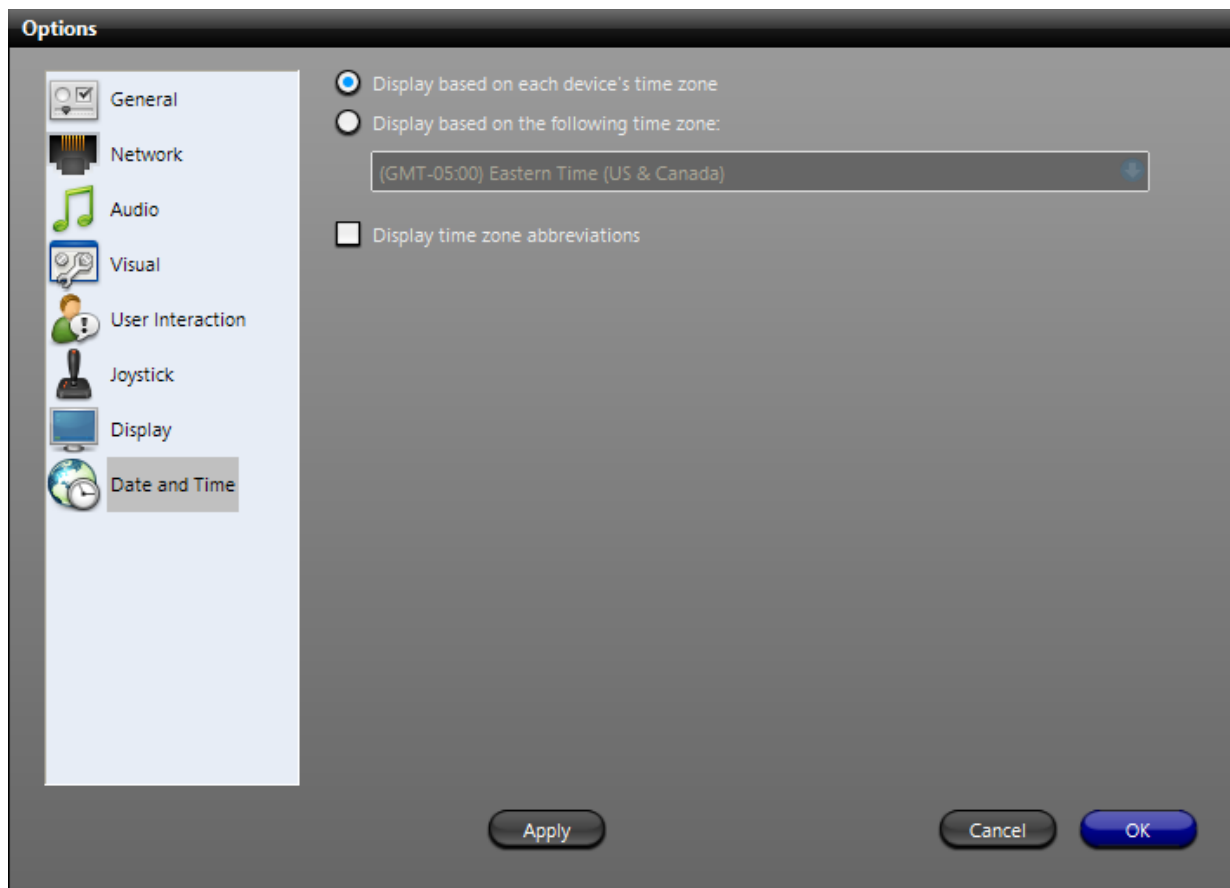
ヒント ビデオ表示アダプタがYUVをサポートするかどうか知る最も確かな方法はそれをテストすることです。ビデオモードを変えた後で、アプリケーションを再起動しなくてはなりません。ビデオが正確に表示されるなら、ビデオアダプタは選択されたビデオモードをサポートします。時々、デバイスドライバの最新版にアップグレードすることでいくつかの能力問題を直すことができます。

[検出された...をリスト](#)

このテーブルはPCにインストールされたすべての表示アダプタをリストします。タイプはアダプタがシングルまたはデュアルモニタをサポートするかどうかを示します。

[トップページへ](#)

[日時オプション](#)



時間帯設定はすべてのクライアントアプリを適用されます。1つで設定を変えることは自動的に同じマシン上にインストールされた他のアプリケーションに影響を与えるでしょう。日時の表示形式がWindows設定に従うことに注意してください。

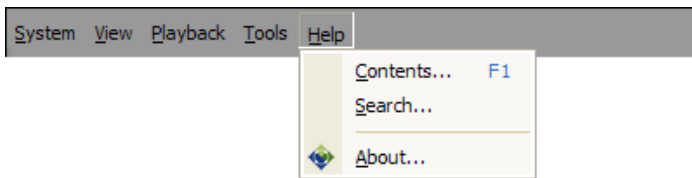
デバイスの時間帯 **各デバイスの時間帯に基づいて表示** システムでの各デバイスが特定の時間帯に従います。一般的に言って、アプリケーションはそれが走っているマシンの時間帯に従います。そしてすべてのデバイス(ユニット)はそれを制御しているアプリケーションの時間帯に従います。

次の時間帯に基づいて表示 各実体の時間帯に従って時間を表示するか、または選択された時間帯に従ってすべてを表示するかを決めることができます。この変更は即座に有効となり、そしてすべてのクライアントアプリに影響を与えます。

時間帯の略語 **時間帯略語を表示** 時間が示される場所で時間帯略語を示すためにこのオプションを選んでください。Omicastで使われる時間帯略語については[付録](#)を参照してください。

[トップページへ](#)

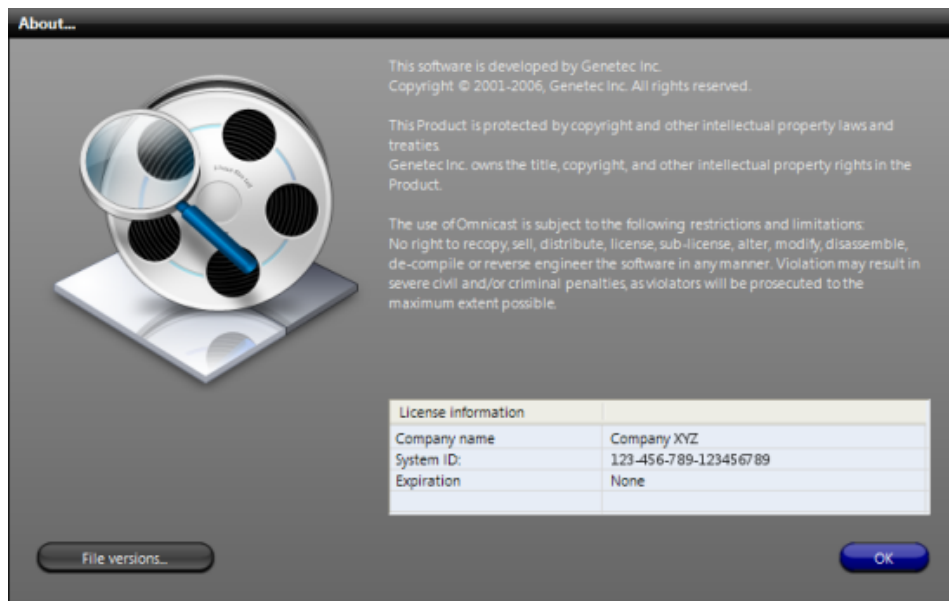
ヘルプメニュー



内容... 「内容...」またはF1キーをクリックすることで、目次にこのヘルプファイルを開くでしょう。

検索... 「検索...」をクリックすることで検索ページにこのヘルプファイルを開くでしょう。

バージョン情報



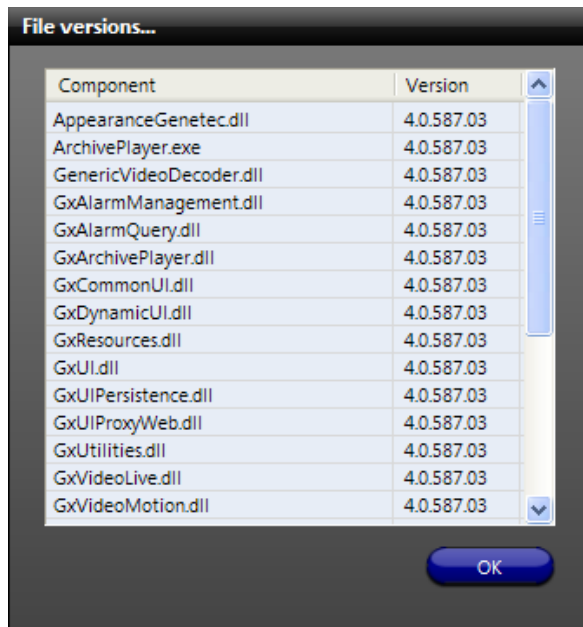
ライセンス情報

ライセンス情報 フィールドはGenetecから購入されたソフトウェアライセンスに関して情報を表示します。

- 「会社名」はライセンスが売られた会社の名前を意味します。
- 「システムID」フィールドはライセンスが売られたOmnicastディレクトリサービスを表す識別番号です。OmnicastディレクトリサービスまたはOmnicastアーカイブサービスのいずれかを走らせる各コンピュータのために、別個にライセンスをGenetecから購入されなくてはなりません。
- 満期はデモソフトウェアの期限が切れる日付を示します。この日付以降も、ソフトウェアを使い続けるためにGenetecからライセンスを購入されなくてはなりません。

ソフトウェアバージョン

「ファイルバージョン...」ボタンをクリックすることで、このアプリケーションによって使われるすべてのコンポーネントのソフトウェアバージョンを示します。



- バージョン番号の最初の2桁 (「.」で分割) がアプリケーションのバージョン番号を表します。上記の例では、ソフトウェアはバージョン4.0です。
- 次の5桁 (「.」で分割) 「ビルド」番号を表します。上記の例では、ソフトウェアはバージョン4.0, ビルド587.03です。
- リストで最初の実行可能な (.exe) はそれ自身のアプリケーションを表します。上記の場合では、Genetec Omnicastアーカイブプレイヤーアプリに関する情報が表示されています。
- アプリケーション自身の下にリストされたコンポーネントの残りがアプリケーションによって使われるダイナミックリンクライブラリ(DLL)を表します。
- アプリケーションとそのDLLのバージョン番号はトラブルシューティング目的で表示されます。それらはすべて同じであるに違いありません! もしそれらが同じでないなら、より新しいバージョンへのアップグレードに続いて、成功裏に完了しなかった以前のバージョンのアンインストールが原因かもしれません。

アプリケーションライセンスに関する詳細はウェルカム - システム概念の項目下の[Omnicastライセンスキー](#)の項で見つけることができます。

ツールバー



概要

アーカイブプレイヤーのツールバーはアーカイブプレイヤーのメニューのすぐ下に位置しています。F9キーを押すことによって、ツールバーを隠すことができます。ステータスとコントロールパネル・頻繁に使われる機能のためのクイックランチャボタン・他のOmnicastアプリケーションへのショートカットを特徴とします。

アプリケーションコントロールパネル



アプリケーションコントロールパネルはすべてのOmnicastクライアントアプリで共通です。アプリケーションに関する様々なステータスを示して、PCスピーカのボリュームをコントロールすることができます。

接続ボタン

左側の丸ボタンはアプリケーションを終了させずに、[ディレクトリ](#)から接続/切断することができます。さらにシステムメニューの項目下の[接続](#)コマンドを見てください。

接続ステータス

アプリケーションがディレクトリに接続しているなら、それは[ユーザ名](#)と接続を確立するために使用された[ゲートウェイ](#)によって示されます。続く数字はゲートウェイによって使われるTCPコマンドポートです。

現在の日時

現在の日時が接続ステータスの下に示されます。時間帯略語はオプションです。メニュー - ツール - オプションの項目下の[日時オプション](#)を見てください。



CPU


CPUゲージは現在使われているCPUの割合を示します。コンピュータが応答するのにこずるよう思われ、CPUが常に100%近くであることをゲージが示すなら、おそらく同時再生シーケンスの数を減らすことを考慮するべきです。これで問題が解決しないなら、システム管理者と話をしてください。

ビデオ


ビデオゲージは使われたビデオメモリの割合を示します。メモリ使用が100%近くであるなら、タイトルに再生シーケンスをドラッグするとき、「ビデオメモリが不十分」のメッセージがビデオの代わりにタイトルに表示されるでしょう。状態を修復するために、いくつかのビデオシーケンスを再生枠から取り除いて、再度試みてください。

ボリュームコントロール



ボリュームスライダはPCスピーカのボリュームをコントロールします。Windowsシステムトレイで見つかるボリュームコントロールに対応します。スピーカアイコンを軽くたたくことでスピーカをオン  またはオフ  に切り替えます。

各再生ストリームで個々にサウンドをオン/オフするために、各 [再生タイル](#) で見つかるリスニングの開始/停止  ボタンを使ってください。

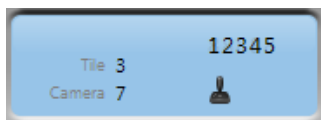
見逃した通知

システムによってアプリケーションに送られた通知メッセージ10秒以内に承認されないとき、それらは後で読むために「見逃した通知」ログへ移されます。このログが空ではないとき、通知ボタン  はパネルで変わります。ボタンオープンをクリックして、通知を記録します。通知ログを処理する方法を学ぶために、[システムメニュー](#)を参照してください。

アプリケーションショートカット

アーカイブプレイヤーと同じ接続パラメータを使って [設定ツール](#) () または [ライブビューア](#) () を起動させるためにアプリケーションショートカットを使ってください。

タイルコントロールパネル



タイルコントロールパネルの目的はPCキーボードをサポートすることです。タイルを選択して、PCキーボードからタイルIDを入力して、キーボード上で「.」を入力します。[キーボードコマンド](#)を見てください。

12345

キーストロークがPCキーボードから入力した桁を示すために桁表部が使われます。桁キーストロークを許可するために、[Esc]キーを押してください。


タイル

現在選択されたタイルはここで示されます。さらに[再生タイル](#)を見てください。

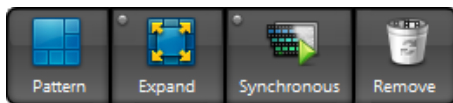
カメラ

現在選択されたカメラはここで示されます。

ジョイスティックインジケータ

PCにジョイスティックを接続しているとき、ジョイスティックアイコン () がLED表示の下に現れるでしょう。ライブビューアを立ち上げた後、接続されていたジョイスティックを検出するために、[システムメニュー](#)から「ジョイスティックの検出」を選択してください。

コマンドボタン



さらに頻繁に使われる機能のためにツールバーにクイックランチャボタンがあることがわかります。

パターン

[再生枠](#) で [タイルパターン](#) を変更するためにこのボタンを使用します。

拡大

選択されたタイルのみを表示するか、または現在のタイルパターンですべてのタイルを表示させるかを切り替えるためにこのボタンをクリックしてください。

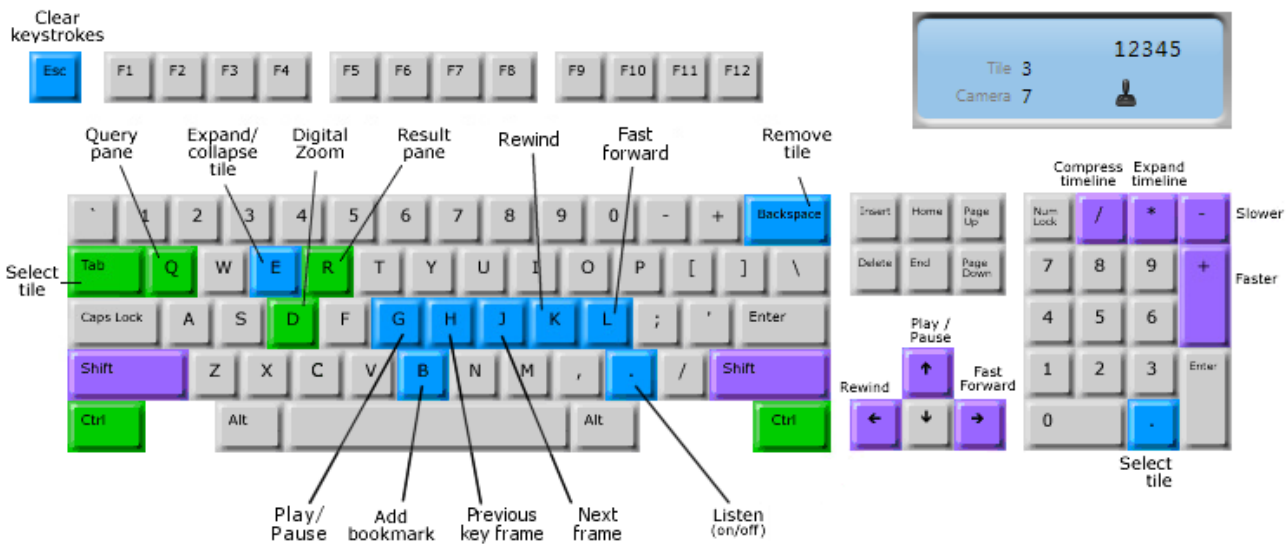
同期

同期再生を開始または停止します。より多くこの機能について学ぶために、本書の[同期再生セクション](#)を参照してください。

取り除く

選択されたビデオシーケンスを再生枠から取り除きます。[結果枠](#)に戻って選択された再生シーケンスをドラッグすることによって、同じ結果を得ることができます。

キーボードコマンド



目的

[ライブビューア](#)とまったく同じように、マウスの代わりにアーカイブプレイヤーをコントロールするためにPCキーボードを使用することができます。サポートされたキーボードコマンドは次の項に分けられます。

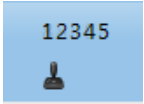
- [再生枠のコントロール](#)
 - [タイルのコントロール](#)
 - [IDによるタイルの選択](#)
 - [選択されたタイルのコントロール](#)
- [特別な制御](#)
 - [フォーカスの切り替え](#)
 - [デジタルズーム制御](#)
 - [再生制御](#)

再生枠のコントロール

タイルのコントロール

何かが表示されているという状態で、次の タイル を選択します。空のタイルが無視されます。	Ctrl + Tab
何かが表示されているという状態で、前の タイル を選択します。空のタイルが無視されます。	Ctrl + Shift + Tab
現在のレイアウト内で前の タイルパターン に切り替えます。	Ctrl + キーパッド「←」
現在のレイアウト内で次の タイルパターン に切り替えます。	Ctrl + キーパッド「→」
現在表示されたすべての実体を現在の 再生枠 から取り除きます。	Ctrl + Backspace

IDによるタイルの選択

IDによって特定のタイルを選択します (タイルはシーケンスを表示しているに違いありません)。	xxxxx + キーパッド「。」
ユーザが何番を入力されたかを追跡するのを手伝うために、すべての桁キーストローク (「0」~「9」) が タイルコントロールパネル に位置しているLEDディスプレイに表示されます。キーパッドNUM LOCKはこれが機能するためにオンでなければなりません。	
LEDディスプレイで表示される桁キーストロークをクリアします。	Esc
タイル選択をクリア (タイルが選択されないように) します。	0 + キーパッド「。」

選択されたタイルのコントロール

選択されたタイル 広げる/たたむ	E
選択されたタイル 再生シーケンスを取り除く	Back space
ブックマークの追加	B
カメラ 聞くオン/オフ	. (ピリオド)

特別な制御

フォーカスの切り替え

クエリ枠 にフォーカスを切り替えます。	Ctrl + Q
デジタルズーム ウィンドウにフォーカスを切り替えます。	Ctrl + D
クエリ結果枠 にフォーカスを切り替えます。	Ctrl + R
次のクエリタブへ移動 (フォーカスがタブ自身にいる間)	右矢印
前のクエリタブへ移動 (フォーカスがタブ自身にいる間)	左矢印

デジタルズーム制御

パン左	Shift + 左矢印
パン右	Shift + 右矢印
チルト上	Shift + 上矢印
チルト下	Shift + 下矢印
ズームイン	Shift + キーパッド「+」
ズームアウト	Shift + キーパッド「*」


再生制御

再生/休止	Shift + 上矢印またはG
前の キーフレーム	Ctrl + 左矢印またはH
次のフレーム	Ctrl + 右矢印またはJ
巻き戻し	Shift + 左矢印またはK
早送り	Shift + 右矢印またはL
速く再生	Shift + キーパッド「+」
遅く再生	Shift + キーパッド「-」
タイムラインを広げる (ズームイン)	Shift + キーパッド「/」
タイムラインをたたむ (ズームアウト)	Shift + キーパッド「*」

同期再生



それが機能する方法

アーカイブプレイヤーの[ツールバー](#)で同期再生  ボタンをクリックすることによって、同期モードが始まります。


一旦始めると、[再生枠](#)のタイル背景は現在同期モードにいることを示してオレンジに変わります(上記図参照)。同期再生中に、[再生制御](#)のタイムラインは選択されたタイルのタイムラインを反映し続けるでしょう。

同期再生が始められるとき再生枠にすでにビデオシーケンスがあったなら、現在選択されたタイル(黄色で強調された)が他のすべての時間をセットするために使われるでしょう。





同期モードが始められるとき、再生しているビデオシーケンスがなかったなら、[再生枠](#)にドラッグされている最初のシーケンスがすべての次のものに対して時間をセットするでしょう。

カメラが見ている時間において録画されたビデオを持っていないなら、メッセージ「再生シーケンスがない」がその再生タイルで表示されるでしょう。

表示されたカメラのいずれもが、ある期間ビデオを録画しなかったなら、表示されたカメラの少なくとも1台がビデオを録画したという点に至るまで、再生は自動的に早送りするでしょう。そしてそこから再生を再開します。

同期再生  ボタンをクリックすることによって、同期モードはいつでも止めることができます。

作用の変更

-   同期再生モード内で、「フレーム保存」と「フレーム印刷」ボタンをクリックすることで、表示されたすべてのタイルに対して現在のフレームを保存および印刷するでしょう。
-   しかしながら、「エクスポート」と「ブックマークの追加」ボタンはただ選択されたタイルにのみ適用されます。

[アーカイブプレイヤー](#) > [ツールバー](#) > 同期再生

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

再生枠



概要

再生枠はビデオアーカイブを見るために予約されるアーカイブプレイヤーのワークスペースのエリアです。再生枠の上部セクションは同時に最大16の再生シークエンスを表示することができます。ライブビューと異なり、マルチディスプレイ設定はアーカイブプレイヤーによってサポートされません。

各再生シークエンスが再生タイトルと呼ばれる自身のウィンドウで表示されます。タイトルはモザイクのように整えられて、17のプリセットタイトルパターン¹の1つに従います。



再生枠の下部セクションは再生制御を含んでいます。制御は常に黄色の境界線で強調される選択されたタイルを適用されます。これらのユーザインタフェース要素のそれぞれについての詳細な記述のために次の項を参照します (またはハイパーリンクを追います)。

ビデオアーカイブを見る

アーカイブビデオを再生する2つの方法があります。一旦始まると、アーカイブされた新しいビデオがある限り、ビデオシーケンスは再生し続けるでしょう。

インプリシットアーカイブクエリ

選択されたカメラからビデオの最後の数分を見たいなら、[アーカイブクエリ](#) (🔍) タブから見るすることができます。カメラツリーで希望のカメラを見つけ、再生タイルにドラッグするか、またはカメラをダブルクリックしてください。過去4分間にそのカメラでアーカイビングが起きたなら、対応する録画されたビデオは選択されたタイルで再生されるでしょう。

エキスプリシットアーカイブクエリ

より良い方法は[クエリ枠](#) (左側) からエキスプリシットアーカイブクエリを出すことです。見つかった結果は再生枠の右下にある[クエリ結果枠](#) にリストされます。

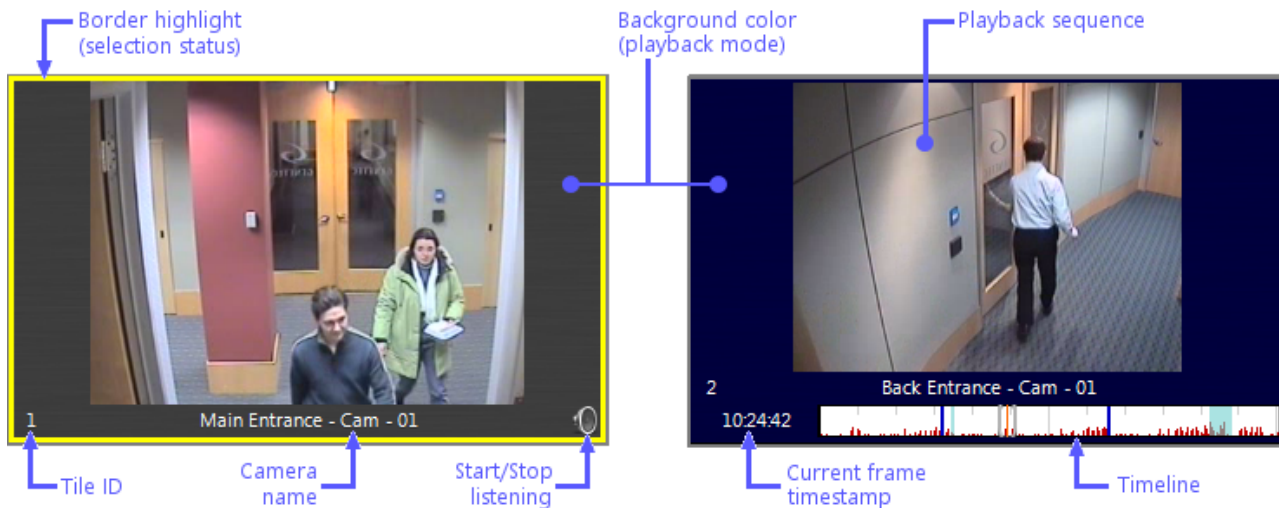
クエリによって作成されたあらゆるビデオシーケンスを見るために、クエリ結果枠から希望の再生タイルまでそれをドラッグするか、またはただそれをダブルクリックしてください。2つめの方法で、シーケンスは利用可能な最初のフリータイルで再生されるでしょう。

ディスプレイから再生シーケンスを取り除くために、取り除くためにそれをクリックして、クエリ結果枠に戻ってドラッグしてください。ツールバーでさらにごみ箱 (🗑️) ボタンをクリックしてもかまいません。

2つの再生タイル間でビデオシーケンスを交換するために、ただ交換したい最初のタイルをクリックして、2つめのタイルにそれをドラッグしてください。2つのタイルでビデオストリームは位置を変えるでしょう。

同期させられた方法ですべてのビデオシーケンスを再生するために、アーカイブプレイヤーのツールバーで見つかる同期再生の開始 (🔄) ボタンをクリックしてください。この機能の詳細については[同期再生](#) セクションを読んでください。

再生タイル



「再生タイル」はアーカイブビデオシーケンスの再生に使用されるウィンドウです。アーカイブプレイヤーの[再生枠](#)に最大16の再生タイルを表示することができます。各タイルが次の情報を含んでいます。

タイルID タイルIDは再生枠でユニークに各タイルを識別する数字です。PCキーボードでタイルを参照するために使われます。ツールバー - キーボードコマンドの項目下の[IDによるタイルの選択](#)をご覧ください。

境界ハイライト 現在選択された再生タイルは黄色の境界線で強調されます。ユーザにどの再生シーケンスが現在[再生制御](#)のフォーカスであるか述べます。


背景色 背景色は再生モードを示します。

■ 非同期再生 (濃い灰色) - 各シーケンスがそれぞれ自身の時間を持っています。

■ 同期再生 (濃い青) - [同期再生](#)をご覧ください。

再生シーケンス これは再生ビデオストリームのビューイングエリアです

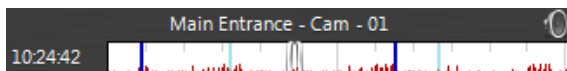
カメラ名 カメラ名はユーザにビデオがどのカメラから保存されたか述べます。

リスニングの開始/停止 このトグルボタン  は個々に各再生ストリームでサウンドを聞か、消すことができます。タイルでビデオシーケンスを再生し始めるとき、音は常にオンになっています。同期再生モードにいるとき、音がしないことに注意してください。

現在のフレームタイムスタンプ タイムラインが表示されるなら、再生タイル下の左角に現在のビデオフレームの時間が示されます。さらにツールメニュー - オプションの項目下の[日時オプション](#)をご覧ください。

タイムライン

タイムラインは、時間・モーション・ブックマーク・メタデータを見つけることができたかを示す、再生シーケンスのグラフィック図です。



垂直のオレンジバー (📌) は再生カーソルです。

タイムラインの赤のバー (🔴) は動きを示します。

垂直の青のバー (📌) はブックマークを示します。

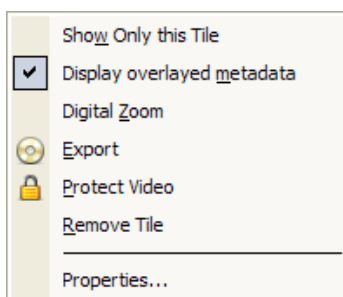
明るい青で彩色されたエリア (🟩) はメタデータの存在を示します。

再生フレームの位置を素早く変えるために、タイムラインにおける希望の位置に再生カーソルをドラッグすることができます。この题目的の詳細については、再生制御の項目下の[タイムライン](#)セクションを参照してください。

お望みであれば、タイムラインは各再生タイルに表示することができます。個々のタイムライン表示を有効にするために、[ビューメニュー](#)に行き、「タイムライン」を選択して、次に「各タイルのためにタイムラインを表示」を選択します。各再生シーケンスの現在のフレームタイムスタンプを見るために、タイムラインを表示しなければなりません。

コンテキストメニュー

現在の再生シーケンスを示している再生タイルを右クリックすることで、コンテキストメニューをポップアップさせます。



このタイルのみ表示 - 現在のタイルで表示エリアを満たす。

オーバーレイメタデータを表示 - [メタデータオーバーレイ](#)を表示します。

デジタルズーム - [デジタルズーム](#) ウィンドウを開きます。

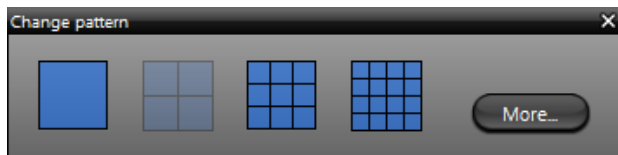
エクスポート - [エクスポート](#) ダイアログを開きます。

ビデオ保護 - [アーカイブの保護](#) ダイアログを開きます。


タイルを取り除く - 表示されたシーケンスを取り除きます。

プロパティ - [プロパティ](#) ウィンドウを開きます。

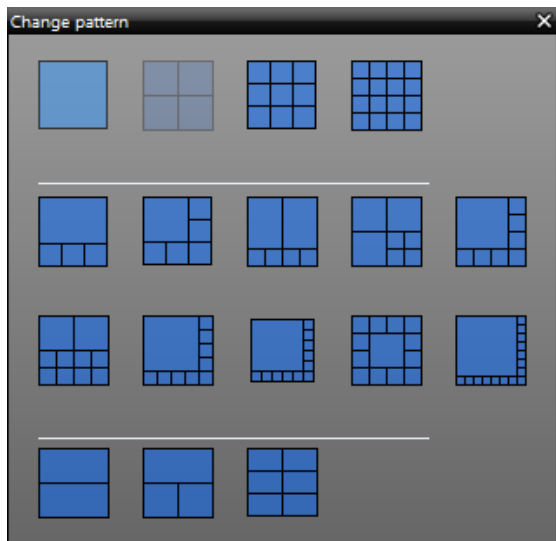
タイルパターン



タイルパターンはいくつの**タイル**が同時に表示されるかを決め、どのようにそれらが**再生枠**の中で整えられるか決定します。選択してすぐ利用できる17のプリセットパターンがあります。

アーカイブプレイヤーの中でタイルパターンを変えるために、**ツールバー**で見つかるタイルパターンボタン  をクリックするか、または**ビュー**メニューから「タイルパターンの変更」コマンドを選択することができます。

最初の4つのパターンが表示されるだけなら、残りを表示するために「More...」をクリックしてください。

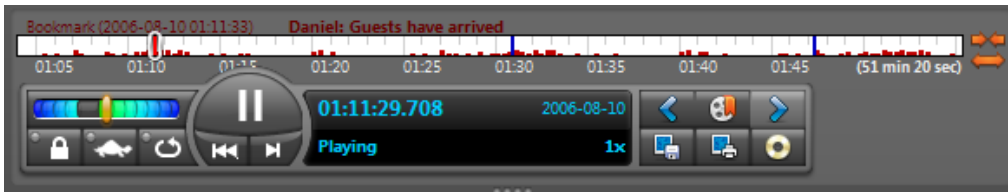


注意：

タイル数が多いパターンからタイル数の少ないパターンに変わるとき、新しいパターンに存在しない高い番号で表示された再生シーケンスが新しいパターンで最初のフリータイルへ移されます。もし利用可能なフリータイルがないなら、それらのシーケンスはただ再生枠から取り除かれるでしょう。

タイル数の多い新しいパターンが選択されるとき、すべての新しいタイルは空のままです。フリータイルに移されたものは新しい位置に残っているでしょう。

再生制御

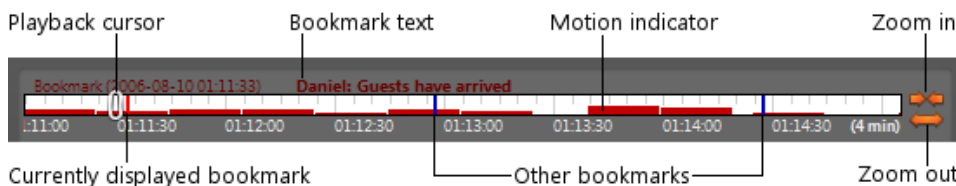



再生制御はアーカイブプレイヤーの[再生枠](#)の一番下の部分に位置しています。これらの制御は常に現在選択された[再生タイトル](#)に適用されます。これらの制御のそれぞれが続く項で説明されます。

タイムライン

概要

インジケータのような定規はタイムラインと呼ばれます。タイムラインは選択された再生シーケンスのグラフィック表現です。シーケンスの持続時間は括弧で示されます。タイムラインの最初の持続時間は選択された再生シーケンスに依存します。再生枠の項目下の「[ビデオアーカイブを見る](#)」を見てください。一旦シーケンスがロードされると、ズームイン/ズームアウトボタンをクリックすることによって、ユーザはタイムラインを短くするか、あるいは広げることができます。






タイムラインで現在のビデオフレームの位置は、再生カーソルと呼ばれるオレンジバー  で示されます。希望の位置に再生カーソルをドラッグすることによって、またはタイムラインで希望の位置をクリックすることによって、容易に再生フレームの位置を変えることができます。


タイムラインの背景色は次の意味を持っています。

- 白の背景 ビデオが利用可能な過去のタイムラインのセクション。
- 濃い灰色の背景 ビデオが利用できないタイムラインのセクション。
- 明るい紫 再生が求められた時、未来にあるタイムラインのセクション、けれども今は過去です。これはなぜこのセクションにモーションインジケータがないかという理由です。
- 濃い紫の背景 まだ未来のタイムラインのセクション。

イベントマーカー

タイムラインにある赤いブロック () はモーションインジケータです。高い赤のバーは、より顕著なモーションです。

タイムラインにある濃い青の縦線 () は[ブックマーク](#)インジケータです。再生カーソルがブックマーク位置の±5秒以内にあるとき、ブックマークに関連づけられた時間とテキストがタイムライン上に表示されます。ブックマークテキストが表示される時、ブックマークインジケータは赤 () で示されます。

明るい青で彩色されたエリア () は[メタデータ](#)の存在を示します。メタデータが利用可能であるなら、ツール枠 (F8) で[メタデータ](#)タブを表示することによって、それらを見ることができます。

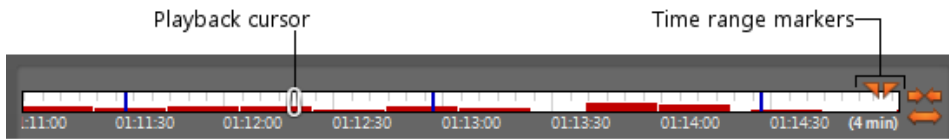


ヒット タイムラインで各タイプのイベントマーカーの表示を有効または無効にすることができます。これをするために、[メニュー](#)から[タイムライン](#)サブメニューを選択して、希望のイベントマーカータイプを有効または無効にしてください。

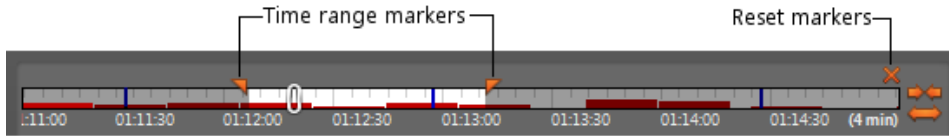
時間範囲マーカー

時間範囲マーカーは、マウスカーソルがタイムライン上でさまようとき、タイムラインで右上端に現れる2つの三角形のオレンジマーカーです

。

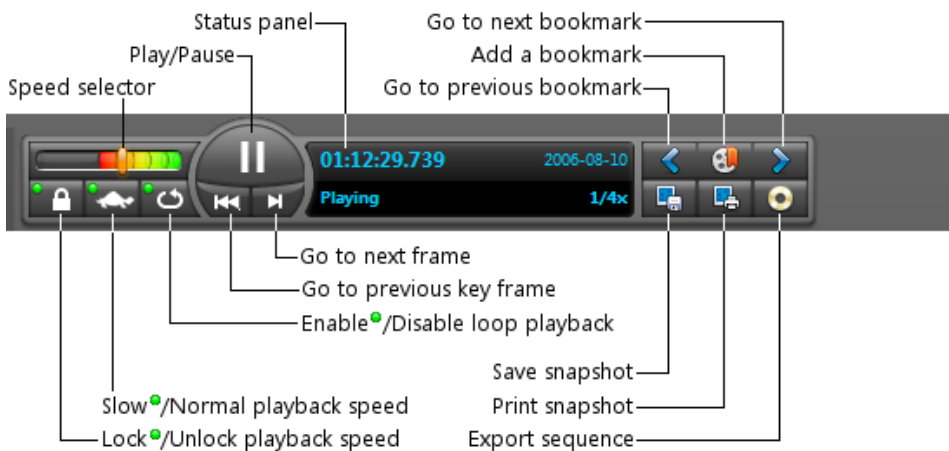


それにズームインするために、またはループ再生をセットアップするために、のいずれかで、タイムラインで特定の範囲を定めるためにそれらのマーカーを使うことができます。時間範囲をセットするために、ただ希望する開始/終了位置にマーカーをドラッグするだけです。



範囲をクリアするには、マーカーのリセットボタン (x) をクリックします。

再生コマンド




i 注意 特にアーカイブソースがアーカイブではなくユニットであるなら、すべての再生コマンドが常にサポートされるわけではありません。所定のコマンドがサポートされないとき、対応するボタンは無効でしょう。選択されたシークエンスによってどんな再生能力がサポートされるか見つけるために、[ツール](#) 枠 (F8) を表示して、[プロパティ](#)タブを選択してください。

ステータスパネル

ステータスパネルは1段目に現在の画像の時間と日付を、2段目に再生ステータスと速度を示します。

再生の制御

- 再生/休止 大きなボタンは再生と休止を切り替えます。
- 次のフレームへ ー ひとごとビデオを進めるためにこのボタンを使用します。さらにこのボタンをクリックすることでシークエンスを休止します。
- 前のキーフレームへ [キーフレーム](#)はただ前のフレームと比較して変わった情報を持つだけである通常のフレームとは対照的にそれ自身によって完全な画像を含んでいるフレームです。再生シークエンスが短い間隔でキーフレームを限定するなら、このボタンで連続性をクリックすることで逆再生の効果を産み出しました。
- ループ再生 連続的にループするように再生を特定の時間範囲以内にセットすることができます。再生ループをセットアップするために、[時間範囲マーカー](#)でループシークエンスを作成して、再生カーソル  を2つのマーカーの間に置いて、「ループ再生を有効にする」をクリックします。


再生速度

再生速度は [ステータスパネル](#) で示されます。(1x) の速度は標準再生に対応します。システムが巻き戻っているとき、速度は反対として現われます。

- スピードセクタ 早送りする (1・2倍・4倍・10倍・20倍・40倍・100倍) ために右へ、または巻き戻す (-10倍・-20倍・-40倍・-100倍) ために左へスピードセクタをドラッグしてください。希望の速度を維持するために左マウスボタンを押し続けなくてはなりません。マウスボタンを放した瞬間、スライダは通常速度 (1x) に戻るでしょう。
- 再生速度の固定 左マウスボタンでスピードセクタを固定するのを避けるために、速度固定を有効に (緑のLEDをオンに) してください。
- スロー再生速度 スロー再生速度を有効に (緑のLEDをオンに) することによって、スローモーションでビデオを再生することができます。速度制御スライダの色は変化するでしょう。利用可能なスローモーション速度は1/8倍・1/4倍・1/3倍・1/2倍・1です。スローモーションモード中、速度が固定されていないならデフォルト再生速度は1/8倍です。スローモーションの巻き戻しがサポートされないことに注意してください。

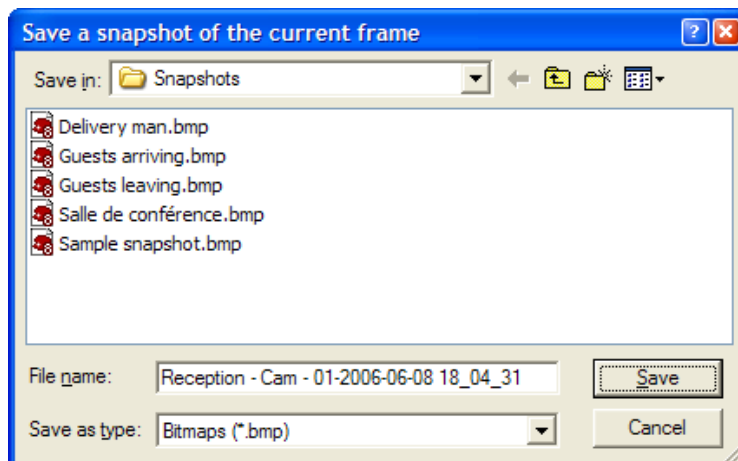
ブックマークコマンド

- 前のブックマーク 前のブックマークを見つけて、そこから再生を再開します。ブックマークが見つからないなら、何も起きないでしょう。
- ブックマークの追加 現在の位置に新しいブックマークを追加します。
- 次のブックマーク 次のブックマークを見つけて、そこから再生を再開します。ブックマークが見つからないなら、何も起きないでしょう。

 **ヒント** デフォルトで、再生はブックマークの位置の5秒前で始まるでしょう。ツールメニューの項目下のオプションダイアログで見つかる [全般オプション](#) タブに行くことによって、この値を変えることができます。

保存・印刷・エクスポート

- スナップショットの保存 ディスクに現在のフレームのスナップショットを保存します。アプリケーションは保存された画像ファイルの名前・場所・形式を入力するよう促すでしょう。



現在のフレームをビットマップまたはJPEG画像として保存するためのオプションを備えています。希望のタイプの画像を選択する「タイプとして保存」プルダウンコントロールを使用します。JPEG画像がディスク上で極めて少ないスペースをとることに注意してください。

カメラ名に従って、フレームが録画されているとき、保存された画像は日付と時間がデフォルトでオーバーレイされます。以下のサンプル画像を見てください。



ヒント オーバーレイ情報の有無にかかわらず、スナップショットが常に同じ形式で同じディレクトリに保存されるように、デフォルト設定を変更することができます。ツールメニュー - オプションダイアログ - ユーザーインタラクションオプションの項目下の[スナップショット](#)の項を参照してください。

スナップショットの印刷 現在のフレームのスナップショットを印刷します。保存された画像とまったく同じように、印刷された画像はカメラ名によって録画日時がスタンプされます。

シーケンスのエクспорт 現在の再生シーケンスをエクспортします。この機能の詳細な記述のためにアーカイブプレイヤーの項目下の[アーカイブエクспорт](#)の章を参照してください。



ヒント オレンジの[時間範囲マーカー](#)はさらにエクспортするべきビデオシーケンスを限定するために使うことができます。

ツール枠

ツール枠は再生枠の右側に埋め込まれていることがわかります。



この枠は選択された再生シーケンスの制御のために追加ツールを含んでいます。F8をクリックすることによって、この枠を隠すか表示することができます。

プロパティ

このタブは選択された再生シーケンスのプロパティを表示します。

デジタルズーム

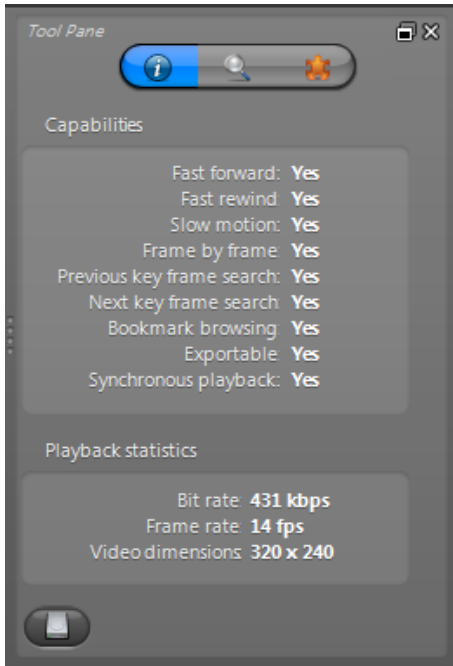
このタブはユーザが再生ストリームの特定のエリアにズームインすることを可能にします。

メタデータ

このタブは選択された再生シーケンスに関連づけられたメタデータを表示します。

アーカイブプレヤ > ツール枠

プロパティ



[ツール枠](#)のプロパティ (i) タブは選択された再生シーケンスに関する様々な有用な情報を提供します。

能力

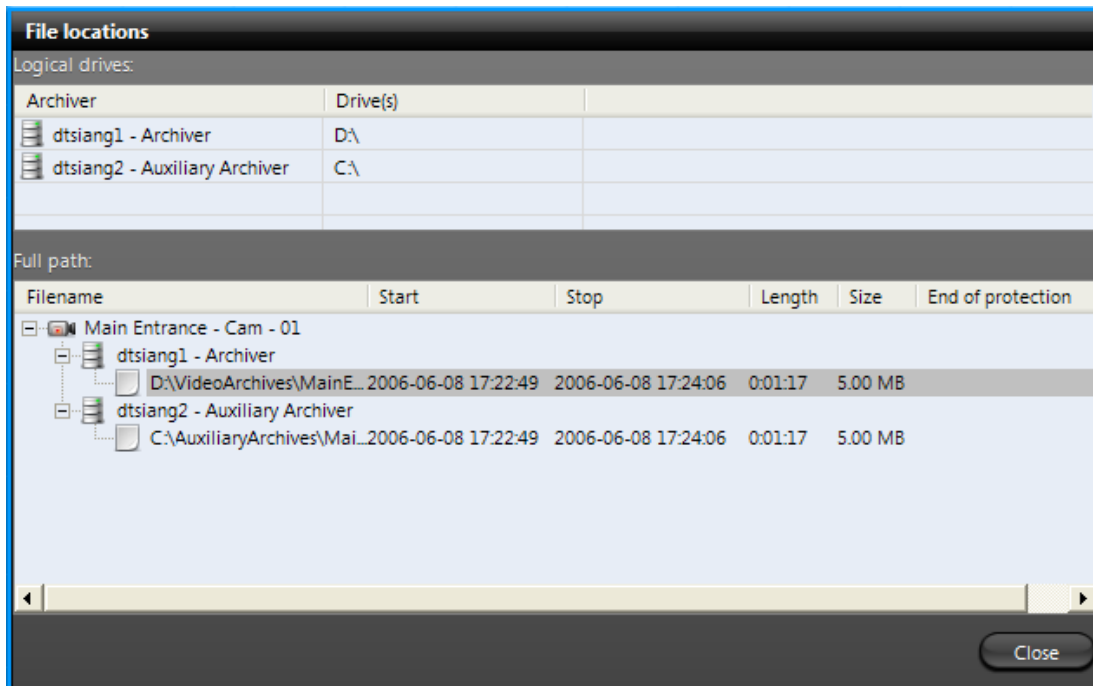
このセクションは選択されたビデオシーケンスの再生能力を示します。もし能力がサポートされないなら、再生制御の対応するコマンドは無効でしょう。より多くの詳細については[再生制御](#)をご覧ください。

再生統計

このセクションは選択されたビデオシーケンスの再生ビットレート・フレームレート・規模を示します。

ハードドライブでファイルを表示

📁 ボタンをクリックすることで次のダイアログを開くでしょう。



選択されたビデオシーケンスに対応している[ビデオファイル](#)のステータスと場所を「ファイルの場所」ダイアログは示します。ビデオファイルはそれらを作成したアーカイブ (📁) に従って分類されます。各ビデオファイルが次の情報で記述されます。

- 保護ステータスアイコン (🔒 保護されない; 🛡️ 保護された; 🛑 保護の終了)
- 完全なファイル明細 (パスとファイル名)
- それが含まれているビデオのシーケンスの始め
- それが含まれているビデオのシーケンスの終わり

- それが含まれているビデオのシーケンスの長さ
- ファイルサイズ
- ビデオ保護の終了 (適用 されていれば)

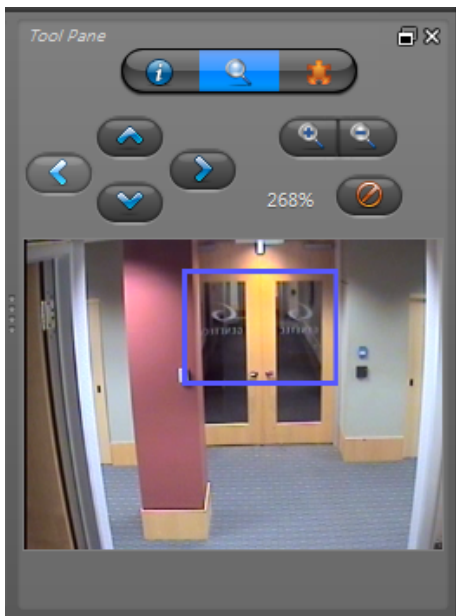
より多くビデオ保護について学ぶために、ツールメニューの項目下の[ビデオファイルクエリ](#)を読んでください。

[アーカイブプレイヤー](#) > [ツール枠](#) > [プロパティ](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

デジタルズーム



デジタルズーム (🔍) タブはユーザが再生中にビデオの特定のセクションをモニタすることを可能にします。

デジタルズームを使用するには：

1. ズームインしたいビデオを表示している再生枠でタイルを選択します。
2. 表示されていなければツール枠を表示します (F8)。
3. デジタルズーム (🔍) タブを選択します (上記図参照)。
4. マウスマウスカーソルで、興味があるエリアの周りに長方形を描いてください。
青い長方形の中のエリアは選択されたタイルでズームされるでしょう(上記図参照)。
5. コントロールウィンドウが閉じられるとき、デジタルズームは自動的にキャンセルされます。

ズームエリアの変更

ズームされたエリアを動かすには：

ズームされたエリアを動かすいくつかの方法があります。デジタルズームウィンドウでパンとチルトボタンを使うか、または青い長方形のなか(マウスマウスカーソルは手の形に変わる)をクリックして、希望の位置にそれをドラッグするかのどちらかです。

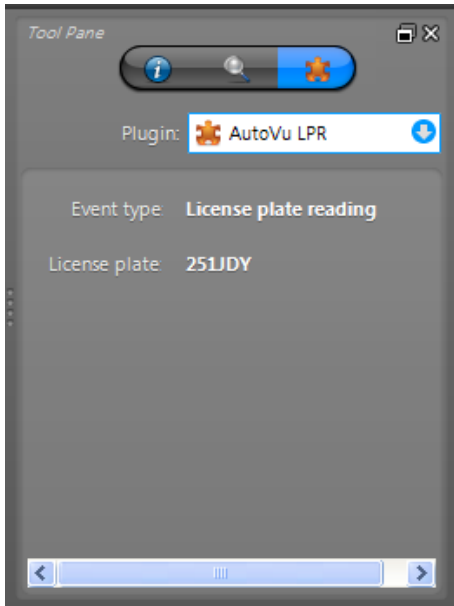
ズームインおよびズームアウトするには：

ズームされたエリアのサイズを変更するためにズームイン (🔍) およびズームアウト (🔍) ボタンをクリックします。

全体視界に戻るには：

全体視界に戻るためにクリアボタン (🗑️) をクリックします。さらに青い長方形の外をクリックすることで同じ結果を得ることができます。

メタデータ



[ツール枠](#)のメタデータ (⚙️) タブはビデオ上にオーバーレイとして表示することができない選択されたシーケンスに関連づけられたメタデータを表示するために使われます。

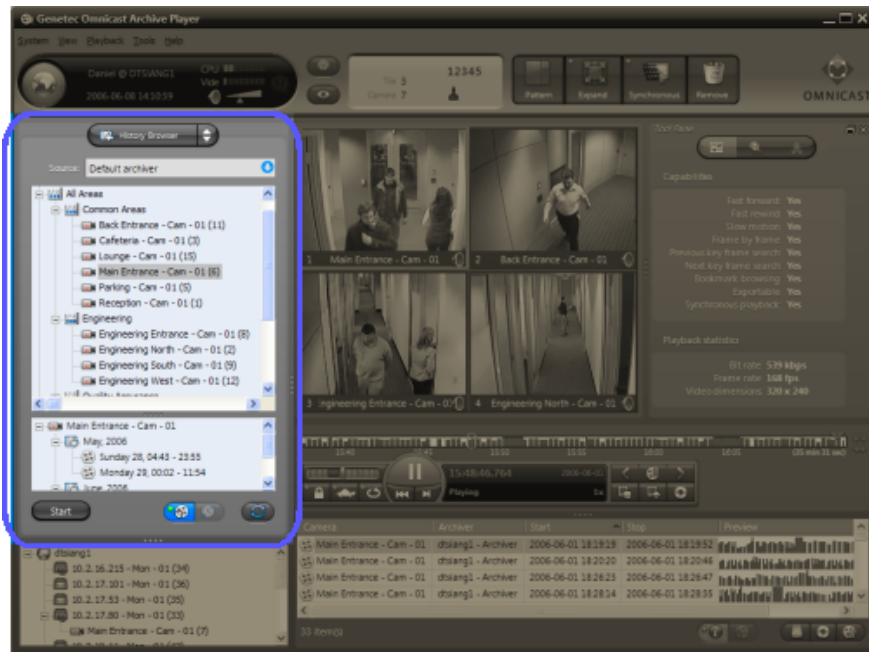
これらは [メタデータ検索](#) で使われるメタデータです (クエリ枠 参照)。

1つ以上のメタデータのタイプが同じビデオシーケンスに関連づけることができます。あなたが見たいメタデータのタイプを選択するために プラグインドロップダウンリストを使ってください。







すべてのMEプラグインタイプの完全な記述のために、Genetec Omnicast プラグインヘルプを参照してください。

クエリ枠

クエリ枠はアーカイブプレイヤーのワークスペースの左側にあります。

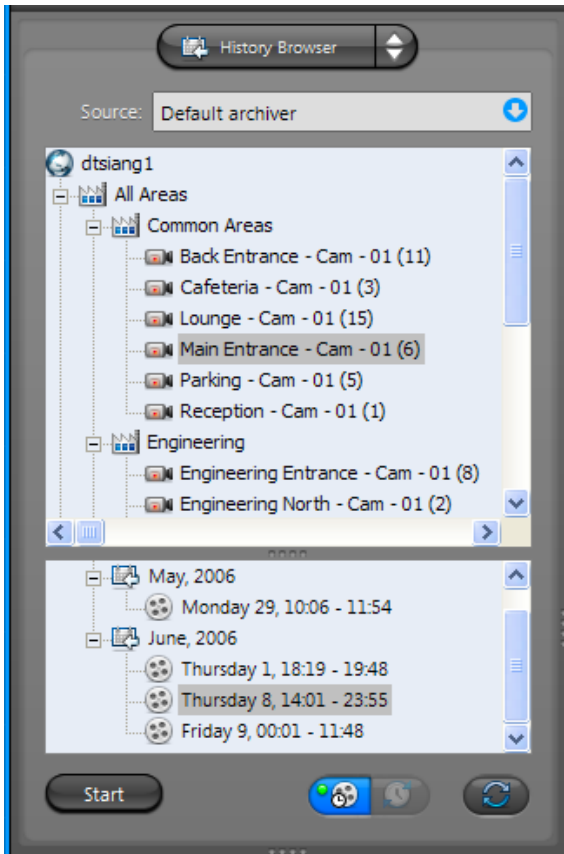


この枠は [シンプルモード](#) で2つ、[アドバンスドモード](#) (Shift+F10) で6つのアーカイブクエリツールのコレクションです。それぞれのツールが以下で記述された別個のメニュー項目で提供されます。

-  **ヒストリブラウザ**
ヒストリブラウザはどんなビデオアーカイブが、[ビデオシーケンス](#) (☹️) が利用可能な月と日で、それぞれ選択されたビデオエンコーダ(カメラ)のに対して表示することによってオンラインで現在利用可能であるかを示します。
-  **アーカイブクエリ**
アーカイブクエリは所定の時間範囲で選択されたエンコーダに関連づけた[アーカイブイベント](#) (📅) または [ビデオシーケンス](#) (☹️) のいずれかのために、アーカイブデータベースに問い合わせることができます。このツールはアドバンスドモードでのみ利用できます。
-  **アラーム検索**
アラーム検索はいろいろな基準に基づいてアラームデータベースで現在 (🔴) または過去 (✅) の[アラーム](#)を検索することができます。一旦見つけられると、アラームが起こったとき、ライブビューアで見たものを複製する方法でアラームを再生させることができます。このツールはアドバンスドモードでのみ利用できます。
-  **モーション検索**
モーション検索はカメラの視角の特定エリアでモーションを持つ[ビデオシーケンス](#) (☹️) を検索することができます。このツールはアドバンスドモードでのみ利用できます。
-  **メタデータ検索**
メタデータ検索は[メタデータイベント](#) (📅) に関連づけられたビデオアーカイブを検索することができます。このツールはアドバンスドモードでのみ利用できます。
-  **ファイルブラウザ**
ファイルブラウザはOmnicastによって作成された[ビデオファイル](#) (📁) (.g64拡張子) に関するPCのハードディスクをスキャンすることができます。このツールはさらにWindowsメディアプレイヤーで再生するためにOmnicastビデオファイルを[ASF形式](#)に[変換](#)する機会を提供します。

それぞれのタブの詳細については、リンクを続ぐか、または適切なサブセクションを読んでください。

ヒストリブラウザ



概要

ヒストリブラウザはアーカイブプレイヤーのクエリ枠で見つけられます。それはユーザに、ビデオシーケンスが利用可能である月と日で、選択されたカメラ (ビデオエンコーダ) のために表示することによって、どんなビデオアーカイブがオンラインで現在利用可能であるか述べます。

選択することができるアーカイブソースの4つのカテゴリがあります。

デフォルトアーカイブは現在カメラが取付けられているビデオユニットのコマンド&コントロール機能を引き受けるアーカイブです。デフォルトアーカイブは必ずしもアーカイビングからの機能がユニット自身によって処理することができるアーカイビングに対して責任がありません。いつでもカメラにつき1つのデフォルトアーカイブのみになります。

すべてのアーカイブはすべてのアーカイビングソフトウェアアプリケーションを意味します : [アーカイブ](#)と[補助アーカイブ](#)。

すべてのユニットは、アーカイブを除くビデオユニットに格納されたアーカイブを意味します。

すべてのソースはアーカイブとユニットを組み合わせたすべてのアーカイブソースを意味します。

所定日の間利用可能なビデオアーカイブをリストするために :


1. ヒストリブラウザの上部セクションから希望のカメラ (📷) を選択してください。利用可能な月と日は下部セクションに現れます。
2. ヒストリブラウザの下部セクションから希望日を選択してください。選択された日においてビデオの開始/終了時間を表示するために、時間表示 🕒 ボタンをクリックするか、表示されたすべての日付においてビデオの開始/終了時間を表示するために、常に時間表示 🕒 ボタンを押します。
3. [クエリ結果枠](#)で利用可能なビデオシーケンスを表示するために「スタート」ボタンをクリックしてください。さらに任意の日付でダブルクリックすることで同じ結果を得ることができます。

Camera	Archiver	Start	Stop	Preview
📷 Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:45:01	2006-06-09 18:45:35	
📷 Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Auxiliary Archiver	2006-06-09 16:45:01	2006-06-09 18:45:35	
📷 Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:46:02	2006-06-09 18:46:28	
📷 Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Auxiliary Archiver	2006-06-09 16:46:02	2006-06-09 18:46:28	
📷 Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:52:06	2006-06-09 18:52:29	
📷 Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Auxiliary Archiver	2006-06-09 16:52:06	2006-06-09 18:52:29	
📷 Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:53:58	2006-06-09 18:54:17	

リストで各シーケンス (📷) がカメラ名・アーカイブ名 (アーカイブ・アーカイブの復元・補助アーカイブ)・シーケンス開始時刻・シーケンス終了時間・内容プレビューによって識別されます。それはシーケンスでモーション (赤いバー) とブックマーク (青いバー) がどこで見つけられるか示すミニグラフです。暗くされたセクションはビデオが見つけられないセクションを示します。

結果枠にリストされたシーケンスのいずれかを再生するために、それをダブルクリックするか、または希望の[再生タイル](#)へドラッグしてください

い。

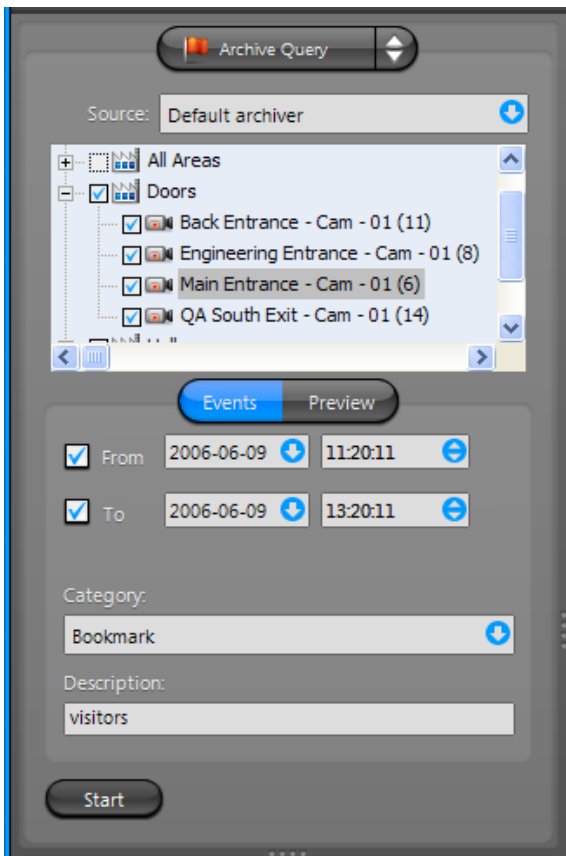
アーカイブ可用性リストをリフレッシュするためにリフレッシュ  ボタンを使ってください。

[アーカイブプレイヤー](#) > [クエリ](#) > [ヒストリブラウザ](#)

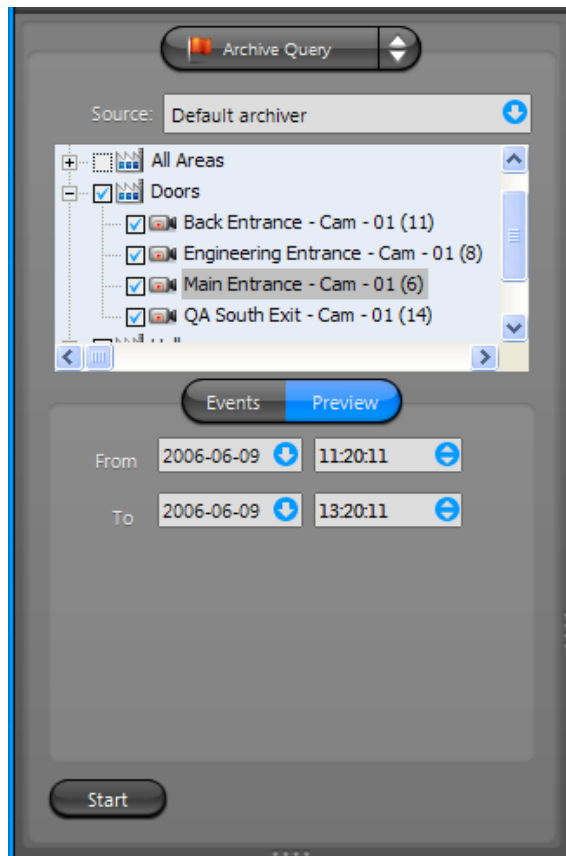
www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. [All rights reserved.](#)

アーカイブクエリ



イベントモード



プレビューモード

概要

アーカイブクエリはアーカイブプレイヤーのクエリ枠にあります。

アーカイブクエリは2つのクエリモードをサポートします : (1) イベント (2) プレビュー。

1. 関連したビデオ録画を調べるために、イベントクエリモードはユーザが再生枠の中に中止することができるイベントのリストを返します。
2. プレビュークエリモードは指定された時間範囲内で利用可能なビデオ録画のリストを返します。それは主に同期再生またはアーカイブエクスポートにおいて準備するために使われます。

このクエリツールはアドバンスドモード (Shift+ F10) でのみ利用できます。

イベントモード

1. 検索タブのトップで「ソース」リストコントロール (📌) から問い合わせたいアーカイブソースのカテゴリを選択してください。4つの選択が利用可能です。

デフォルトアーカイブ デフォルトアーカイブにのみ問い合わせます。冗長アーカイブとユニットには問い合わせないでしよ。

すべてのアーカイブ すべてのアーカイブに問い合わせます。ユニットには問い合わせないでしよ。

すべてのユニット エンコーダユニットにのみ問い合わせます。このオプションはユニットに格納されたビデオアーカイブのみを返します。

すべてのソース ビデオアーカイブのすべてのソースに問い合わせます。このオプションは最大結果をもたらします。

2. 検索を行いたいすべてのカメラの横にあるカメラツリーにチェックマーク を置いてください。

3. 「イベント」タブを選択します。

4. 日時 から」と日時 まで」を指定することによって、検索時間範囲を示します。

1つあるいは両方の日時オプションをクリアすることによって、時間範囲を制限がないままにしておくことができます。

範囲が広ければ広いほど、それだけアーカイブプレイヤーが検索を実行するために長くなることに注意してください。検索が1000以上の項目をもたらすなら、アーカイブプレイヤーは検索基準を改善するように求めましょう。

5. 「カテゴリ」リストコントロールで検索のタイプを選択します。

すべてのイベント すべてのイベントタイプとアクションを検索します。

/ アクション

すべてのイベント アクションを除くすべてのイベントタイプを検索します。



注意 「すべてのイベント」がカスタムイベントを含まないことに注意してください。

モーション

すべての[モーションオン](#)イベントを検索します。以下のフィールドでモーションの最小比率を示します。



注意 データベースに記録されたモーションの割合は、使われたモーションマスクのサイズにかかわらず、全体のイメージサイズに基づいています。動体検知の詳細のために、設定ツール - 設定枠 - カメラの項目下の[動体検知](#)を参照してください。

削除されたファイル

「[削除されたファイル](#)」イベントのみ検索します。ビデオファイル名でサブストリングを検索することにより、検索を狭めることができます。ビデオファイル名は日付 (yyyy_mm_dd)、ビデオシークエンスの開始時間 (24h00min00s000ms.g64) と続くカメラ名 (スペースなし) を使って設定されます。アンダースコア「_」で分割された3つの項。

録画

録画 イベントのみ検索します。

検索で考慮すべきイベントタイプは「録画状態」リストボックスで指定されます。利用可能な選択の詳細については、ウェルカム - システム概念 - イベント処理 - イベント定義の項目下の[カメライベント](#)を参照してください。

すべてのアクション すべてのアクションタイプを検索します。

ブックマーク

すべての「ブックマークの追加」アクションを検索します。ブックマークテキストでサブストリングを検索することによって、検索を狭めることができます。

6. 「スタート」ボタンをクリックしてください。システムが検索中、次のアニメーション を表示します。

検索結果

[クエリ結果枠](#)でイベントのリストとして、検索結果が提供されます。

Camera	Archiver	Type	Time	Description
QA South Exit - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	Motion	2006-06-10 15:52:40	32%
Engineering Entrance - Ca	dtsiang1 - Archiver	Recording stopped (motion)	2006-06-10 15:52:40	
Engineering Entrance - Ca	dtsiang1 - Archiver	Recording stopped (motion)	2006-06-10 15:52:40	
Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	Bookmark	2006-06-10 15:52:45	Daniel: Visitors have arriv
Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Auxiliary Archiver	Bookmark	2006-06-10 15:52:45	Daniel: Visitors have arriv
Back Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	Recording started (user)	2006-06-10 15:52:46	
Back Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	Motion	2006-06-10 15:52:50	23%

153 item(s)

カメラ名・アーカイブ名 (アーカイブ・アーカイブの復元・補助アーカイブ)・[イベントのタイプ](#) (あるいはアクション)・イベント (あるいはアクション) の時間と記述によって、リストでそれぞれのイベント (📺) が識別されます。

すべての「モーション」イベントのために、記述はモーションの割合を示します。「削除されたファイル」イベントのために、記述は削除されたファイルの名前を示します。「ブックマーク」のために、記述はブックマークテキストに続きブックマークを加えたユーザの名前を示します。

結果の中の総項目数が結果枠の一番下に示されます。

どんなイベントにでも関連づけられたビデオを見るために、最初の利用可能なフリー再生タイルで再生するために希望のイベントをダブルクリックするか、または再生するために希望のタイルにドラッグしてください。この操作は、関連づけられたビデオファイルがもう存在しませんから、「削除されたファイル」イベントとして適用されません。

プレビューモード

1. 検索タブのトップで「ソース」リストコントロール (🔍) から問い合わせたいアーカイブソースのカテゴリを選択してください。4つの選択が利用可能です。

デフォルトアーカイブ [デフォルトアーカイブ](#)にのみ問い合わせます。冗長アーカイブとユニットには問い合わせないでしよう。

すべてのアーカイブ すべてのアーカイブに問い合わせます。ユニットには問い合わせないでしよう。


すべてのユニット エンコーダユニットにのみ問い合わせます。このオプションはユニットに格納されたビデオアーカイブのみを返します。

すべてのソース ビデオアーカイブのすべてのソースに問い合わせます。このオプションは最大結果をもたらします。

2. 検索を行いたいすべてのカメラの横にあるカメラツリーにチェックマーク を置いてください。

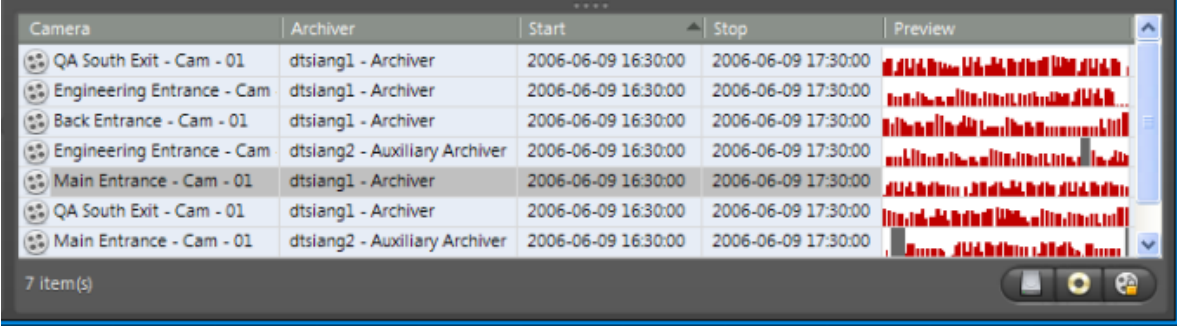
3. 「プレビュー」タブを選択します。

4. 日時「から」と日時「まで」を指定することによって、検索時間範囲を示します。

5. 「スタート」ボタンをクリックしてください。システムが検索中、次のアニメーション  を表示します。

検索結果

選択されたカメラのために指定された期間内で見つかるビデオシーケンスのリストとして、検索結果が提供されます。それは [クエリ結果枠](#) で表示されます。



Camera	Archiver	Start	Stop	Preview
📺 QA South Exit - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:30:00	2006-06-09 17:30:00	
📺 Engineering Entrance - Cam	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:30:00	2006-06-09 17:30:00	
📺 Back Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:30:00	2006-06-09 17:30:00	
📺 Engineering Entrance - Cam	dtsiang2 - Auxiliary Archiver	2006-06-09 16:30:00	2006-06-09 17:30:00	
📺 Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:30:00	2006-06-09 17:30:00	
📺 QA South Exit - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:30:00	2006-06-09 17:30:00	
📺 Main Entrance - Cam - 01	dtsiang2 - Auxiliary Archiver	2006-06-09 16:30:00	2006-06-09 17:30:00	

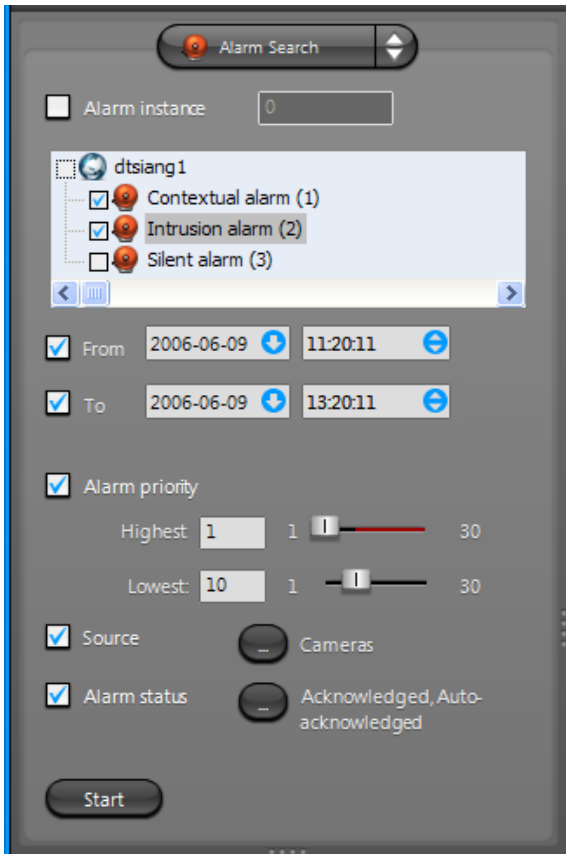
カメラ名・アーカイブ名 (アーカイブ・アーカイブの復元・補助アーカイブ)・シーケンス開始時刻・シーケンス終了時間・内容プレビューによってリストの各シーケンス (📺) が識別されます。内容プレビューは時間範囲にビデオ録画 (白の背景)・モーション (赤いバー)・ブックマーク (青いバー) があるところで表示されるミニグラフです。

結果枠にリストされたシーケンスのいずれかを再生するために、ダブルクリックするか、または希望の再生タイルにドラッグしてください。



警告 選択されたビデオシーケンスに関連づけられた [メタデータ](#) があるなら、ビデオとメタデータ両方が同じアーカイブによって記録された場合に限り、[メタデータオーバーレイ](#) は再生中に表示することができます。ビデオがユニットに格納されている場合、それがユニットの [デフォルトアーカイブ](#) によって記録された場合に限り、メタデータオーバーレイが表示されるでしょう。

アラーム検索



概要

アラーム検索ツールはアーカイブプレイヤーの[クエリ](#)にあります。

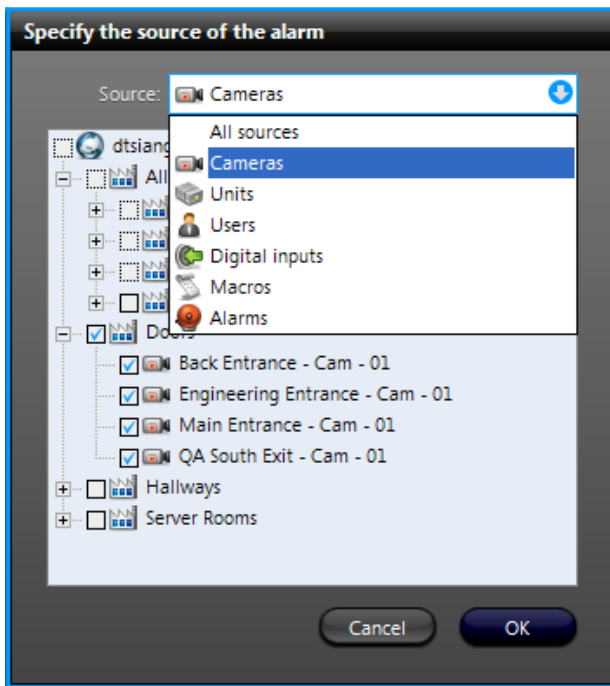
ユーザが特定のアラームに関連づけられたビデオアーカイブを検索することができます。アラームを検索する2つの方法を持っています。

正確なアラーム実例番号を知っているなら、「アラーム実例」ボックスを選択して、実例数を入力して、「スタート」をクリックしてください。でなければ、[以下](#)の手順に従ってください。

このツールは[アドバンスドモード](#) (Shift+ F10) でのみ利用できます。

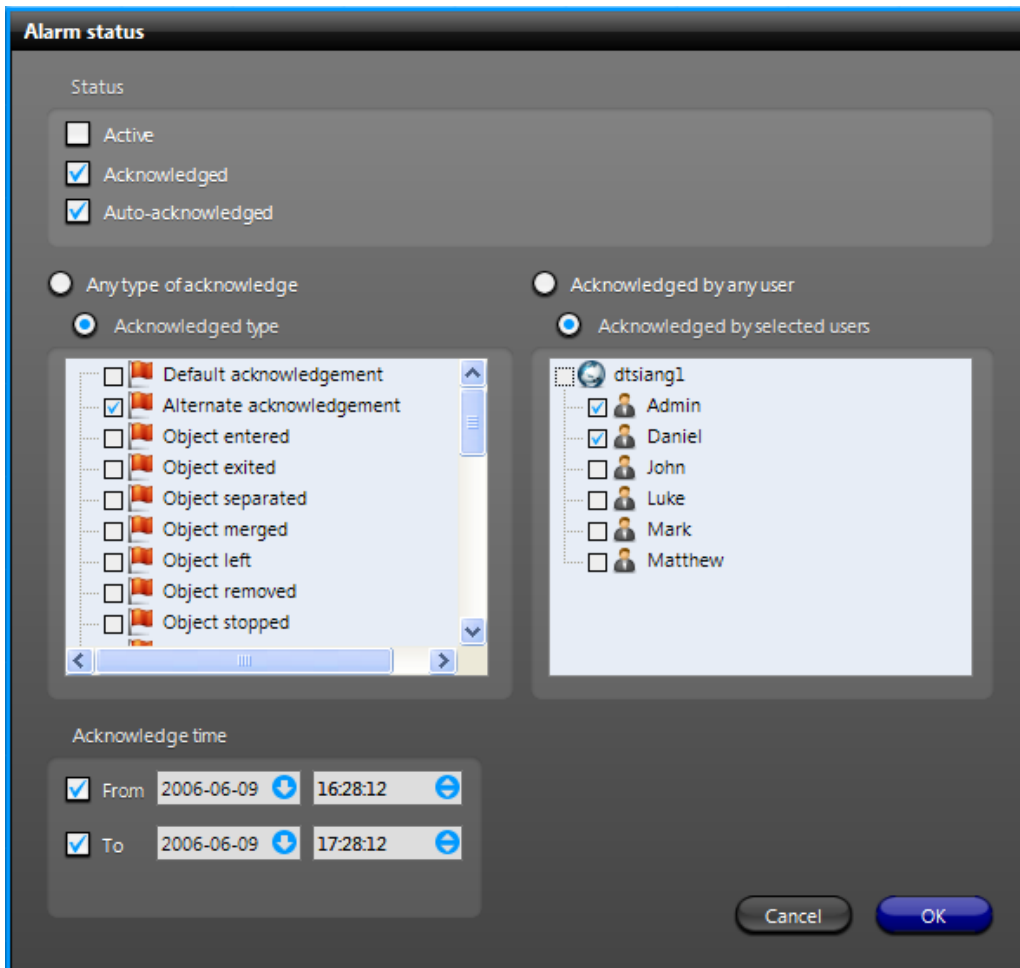
検索を実行するには：

1. トップでアラームツリーで探したいアラームの名前を選択してください。
2. 日時 「から」と日時 「まで」を指定することによって、アラームトリガ時間のために検索範囲を示します。1つまた両方の日時オプションをクリアすることによって、時間範囲を制限がないままにしておくことができます。
範囲が広ければ広いほど、それだけアーカイブプレイヤーが検索を行うために長くなることに注意してください。検索が1000以上の項目をもたらすなら、アーカイブプレイヤーは検索基準を改善するように求めましょう。
3. 検索を特定の優先権範囲に制限させたいなら、「アラーム優先権」を選択してください。
4. 検索を特定のタイプのアラームソースに制限したいなら 「ソース」を選択して、ブラウズボタンをクリックしてください。次のダイアログが現れるでしょう。




「ソース」コンボボックスから、希望のアラームソースのタイプを選択してください。アラームソースの選択は以下に現れる実体ツリーのタイプを決定するでしょう。調査したい実体を選択して、OKをクリックしてください。

5. 検索を特定のアラームステータスに制限させたいなら 「アラーム状態」を選択して、ブラウズボタンをクリックしてください。次のダイアログが現れるでしょう。











「承認」を選択したなら、さらに次を選択することができます。
- 特定タイプの承認。

- アラームを承認したユーザ。
- アラームが承認された時。


6. 検索を始めるために「スタート」をクリックしてください。システムは検索中、次のアニメーションを表示します。アニメーションGIFが見えなくなると、検索は完了です。

クエリ結果

[クエリ結果枠](#)で検索基準と一致しているアラーム実例のリストとして検索結果が提供されます。

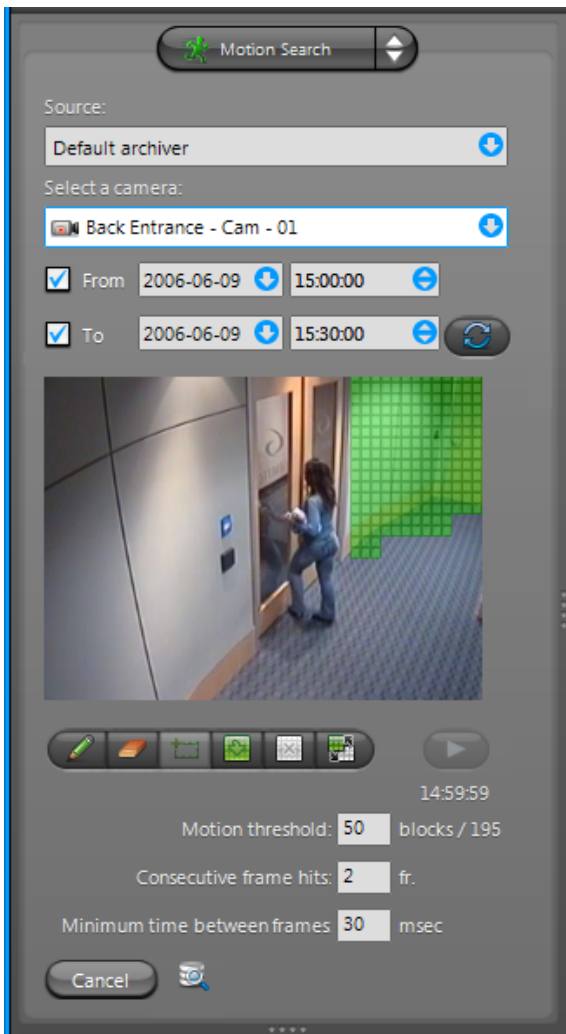
	Name	Priority	Creation time	Source	Event type	Acknowledge...	Custom ack...	Acknowledge time
	Intrusion alarm #4	 3	2006-06-10 17:13:27	Admin	Manual action	Daniel		2006-06-10 17:18:04
	Intrusion alarm #7	 3	2006-06-10 17:23:03	Back Entrance ...	Motion on	Daniel		2006-06-10 17:23:22
	Intrusion alarm #8	 3	2006-06-10 17:24:25	Back Entrance ...	Motion on	Daniel	Intrusion	2006-06-10 17:24:39
	Contextual alarm...	 5	2006-06-10 17:27:06	Daniel	Manual action	-		-

4 Item(s)

リストの各アラーム実例がアラーム実例数・アラーム優先権・アラーム作成時間・アラームソース実体名・アラームを引き起したイベント・アラームを承認したユーザ・承認時間に続いてステータスアイコン、アラーム名によって識別 (✓ 承認 または  アクティブ) されます。

結果枠でリストされたアラームのいずれかを再生するために、ダブルクリックするか、または希望の再生 タイルにドラッグしてください。アラームが起きたとき、それらがライブビューアに現れたとき、アーカイブプレイヤーは場面を再現するでしょう。

モーション検索



概要

モーション検索はアーカイブプレイヤーの[クエリ](#)にあります。

モーション検索はユーザが特定のカメラのビデオアーカイブで画像の特定のエリアに動きを含むシーケンスを検索することができます。左の例で、ユーザは、モーションが画像のどこで検出される必要があるか正確に明示することによって、容易に検索からすべての不要なモーション (例えば右から来るまたは右へ行く人と左に行く人) を除外することができます。

このツールは[アドバンスドモード](#) (Shift+ F10) のみ利用できます。

検索を実行するには：

1. 検索タブのトップで「ソース」リストコントロール (🔍) から問い合わせたいアーカイブソースのカテゴリを選択してください。4つの選択が利用可能です。

デフォルトアーカイブ [デフォルトアーカイブ](#)のみ問い合わせます。冗長アーカイブとユニットには問い合わせないでしょう。

すべてのアーカイブ すべてのアーカイブに問い合わせます。ユニットには問い合わせないでしょう。




すべてのユニット エンコーダユニットのみ問い合わせます。このオプションはユニットに格納されたビデオアーカイブのみ返します。

すべてのソース ビデオアーカイブのすべてのソースに問い合わせます。このオプションは最大結果をもたらします。

2. 調査したいカメラ (📷) を選んでください。一旦選択されると、カメラ名はリストコントロールに現れます。

3. 日時 から」と日時 まで」を指定することによって、検索時間範囲を示します。1つまたは両方の日時オプションをクリアすることによって、時間範囲を制限がないままにしておくことができます。

範囲が広ければ広いほど、それだけアーカイブプレイヤーが検索を行うために長くかかることに注意してください。検索が1000以上の項目をもたらすなら、アーカイブプレイヤーは検索基準を改善するように求めましょう。


4. 以下のウインドウで選択された時間範囲内で最後のビデオシークエンスを再生するためにリフレッシュビデオ  ボタンをクリックしてください。この画像は検索のためにモーションマスクを定義するのを手伝うでしょう。ビデオ画像のタイムスタンプは休止  または再生  ボタンの下に示されます。


選択されたカメラがモーション検索をサポートしないなら、メッセージ「サポートされない検索」は示されるでしょう(設定ツール - カメラ - モーション検索の項目下の [動体検知能力](#) を参照)。


アーカイブが選択された時間範囲にビデオを含まないなら、メッセージ「再生シークエンス」は示されません。

5. モーションが検索において意味を持つエリアで動体検知ブロック(緑の四角)を描くことによって、動体検知ゾーンを定義してください。


例として、上記の図で、ただドアの右側で検出された動きだけが重要です。そのために、左に歩く人々によって作成された動きは検索によって無視されるでしょう。動体検知ゾーンを編集するためのツールは以下で説明されます。


 1つの動体検知ブロックを引くためにペンをツールを使用します。

 不要な動体検知ブロックを消去するために消しゴムツールを使用します。

 動体検知ブロックのグループを描くために長方形ツールを使用します。

 画像全体を動体検知ブロックで満たすためにフルツールを使用します。

 画像内のすべての動体検知ブロックを消去するためにクリアツールを使用します。

 動体検知ブロックを備えたエリアと備えていないエリアを交換するために反転ツールを使用します。




注意 検索を始める前に、動体検知ゾーンを定義しなくてはなりません。

6. 動体検知基準を定義します。

モーション閾値 検索の資格を持つために検出される必要があるモーション内のブロックの最小数をこの値は示します。最大値が閾値を考慮したとして、動体検知ゾーンでのブロックの合計数が示されます。動体検知ゾーンで検出されたどんなモーションでもゼロの平均の値が検索の資格を持つでしょう。

連続したフレームヒット 連続したフレームヒットはビデオフレームの指定された数を上まわってモーション閾値が適用されることを可能にします。この設定はシングルフレームでビデオノイズのような誤検知の動体検知を避けるのを手伝います。閾値がシングルフレームで満たされるために動体検知が起らないことを保証しますが、閾値が連続したフレームの指定された数を上まわって満たされなければなりません。

フレーム間の最小数 検索のためにサンプリング速度を制御するためにフレーム間の最小時間が使われます。この設定は、システムが残らずすべてのビデオフレームを調べないことを示すことによって、ユーザが検索を速めることができます。システムのより多くのフレームでこの値より高いものが検索中に省略されます。そのためより速く検索を実行します。30ミ/秒以下の値がフレームを省略しないようシステムに告げることと同じになります。(最も高いアーカイピングフレームレートは30フレーム/秒です。このレートで、33ミ/秒ごとに1つのフレームを持っています)。

6. クエリを始めるために「スタート」ボタンをクリックします。システムは検索中、次のアニメーション  を表示するでしょう。結果は徐々に [クエリ結果枠](#) に現れるでしょう。アニメーションGIFが見えなくなると、検索は完了です。「キャンセル」をクリックすることによって、終了前に検索を止めることができます。

Camera	Archiver	Start	Stop	Preview
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:45:01	2006-06-09 18:45:35	
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Auxiliary Archiver	2006-06-09 16:45:01	2006-06-09 18:45:35	
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:46:02	2006-06-09 18:46:28	
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Auxiliary Archiver	2006-06-09 16:46:02	2006-06-09 18:46:28	
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:52:06	2006-06-09 18:52:29	
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Auxiliary Archiver	2006-06-09 16:52:06	2006-06-09 18:52:29	
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:53:58	2006-06-09 18:54:17	

211 item(s)

リストで各 j シークエンス (☹) i が 1 つの結果に対応します。ビデオに断続的なモーションがなかったなら、検出基準と一致しているすべてのシークエンスが別個の結果として返されるでしょう。それぞれの結果がカメラ名・アーカイブ名 (アーカイブ・補助アーカイブ・アーカイブの復元)・シークエンス開始時間・シークエンス終了時間・シークエンスでモーションが検出されることを示しているミニタイムラインによって識別されます。

結果枠でリストされるシークエンスのいずれかを再生するために、ダブルクリックするか、または希望の再生タイルにドラッグしてください。



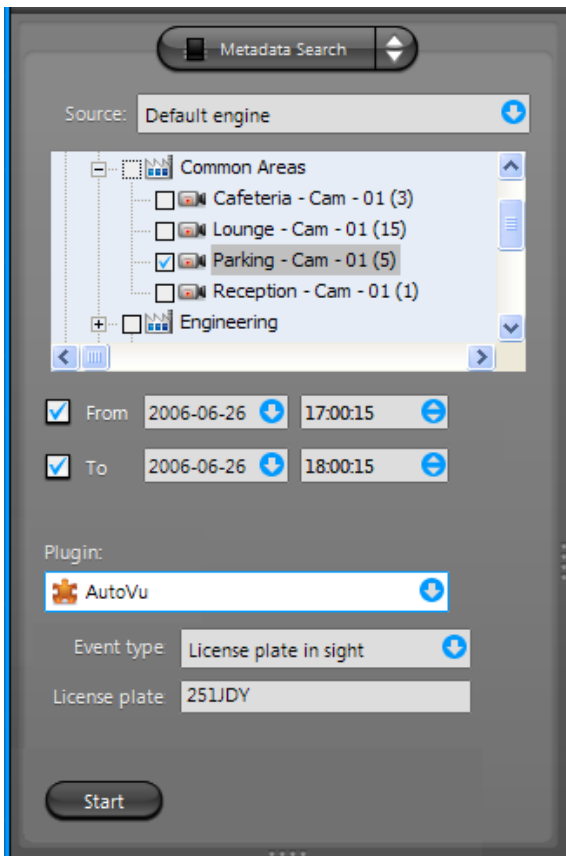
ヒント クエリがあまりに多くの時間をとるなら、「キャンセル」ボタンをクリックすることによって、それをキャンセルして、異なった検索基準で再試みることができます。

[アーカイブプレイヤー](#) > [クエリ枠](#) > モーション検索

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

メタデータ検索



概要

メタデータ検索はアーカイブプレイヤーのクエリ枠にあります。

ユーザはメタデータに関連づけたビデオシークエンスからアーカイブを検索することができます。

このツールはアドバンスドモード (Shift+ F10) でのみ利用できます。

検索を実行するには：

1. 検索タブのトップで「ソース」リストコントロール (⊕) から問い合わせたいメタデータエンジンを選択してください。2つの選択が利用可能です。

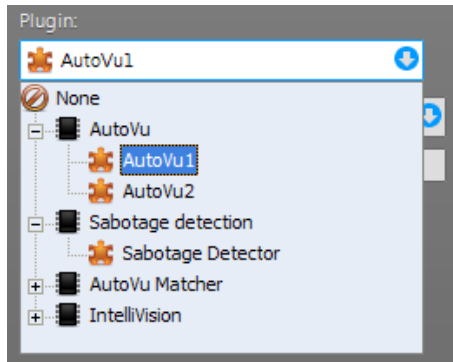
デフォルトエンジン 選択されたもののデフォルトエンジンのみ問い合わせます。
所定のプラグインのデフォルトエンジンは現在プラグインを走らせているメタデータエンジンです。

すべてのエンジン すべてのメタデータエンジンを問い合わせます。

2. 検索を行いたいすべてのカメラの横にあるカメラツリーにチェックマーク を置いてください。
3. 日時 から」と日時 まで」を指定することによって、検索時間範囲を示します。1つまたは両方の日時オプションをクリアすることによって、時間範囲を制限がないままにしておくことができます。

範囲が広ければ広いほど、それだけアーカイブプレイヤーが検索を行うために長くなることに注意してください。検索が1000以上の項目をもたらすなら、アーカイブプレイヤーは検索基準を改善するように求めましょう。

4. 「プラグイン」リストコントロール (⊕) からメタデータエンジンプラグインを選択してください。




検索を行うためにプラグインを指定しなくてはなりません。

ある種のプラグイン (■) または特定のプラグイン実例 (🔧) を選択することができます。

左の例で、「AutoVu1」と「AutoVu2」はプラグインタイプ「AutoVu」の特定の实例です。

プラグインタイプを指定するなら、そのタイプのすべてのプラグインが検索に含まれます。

5. 次の検索パラメータはステップ4で選択するプラグインタイプによって変化します。各特定のプラグインタイプの記述のために、Genetec Omnicastプラグインヘルプを参照してください。

6. 検索を始めるために「スタート」をクリックしてください。システムは検索中、次のアニメーション  を表示します。結果は徐々に [クエリ結果枠](#) に現れるでしょう。アニメーションGIFが見えなくなると、検索は完了です。

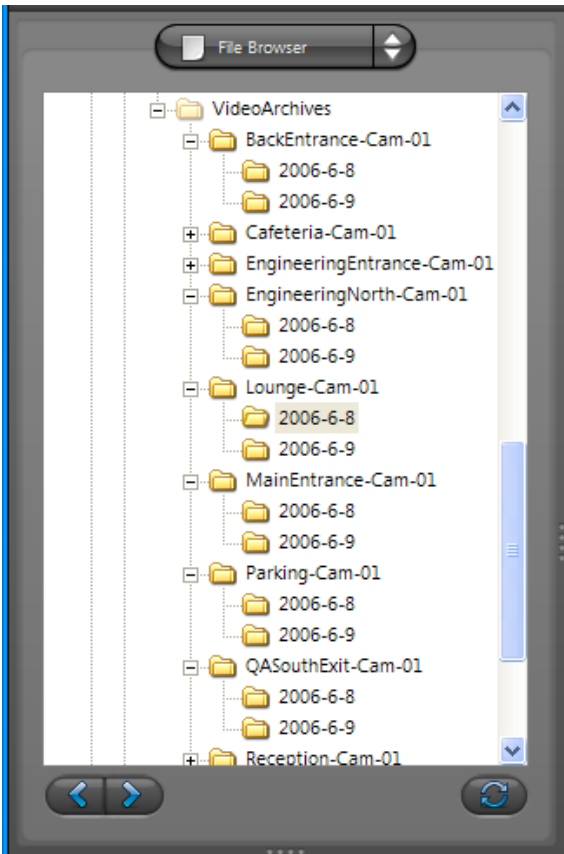
Plugin	Metadata Engine	Start	Stop	Summary
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:56:31	2006-06-26 17:56:31	License plate reading : 251JOY
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:56:39	2006-06-26 17:56:39	License plate out of sight : 251JOY
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:56:54	2006-06-26 17:56:54	License plate in sight : 251JOY
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:56:55	2006-06-26 17:56:55	License plate reading : 251JOY
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:57:04	2006-06-26 17:57:04	License plate out of sight : 251JOY
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:57:21	2006-06-26 17:57:21	License plate reading : -251JOY
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:57:22	2006-06-26 17:57:22	License plate reading : 251JOY

65 item(s)



警告 [メタデータオーバーレイ](#)は同じアーカイブによって、ビデオとメタデータ両方が記録されていた場合に限り、再生中に表示することができます。ビデオがユニットに格納されている場合、それがユニットの[デフォルトアーカイブ](#)によって記録された場合に限り、メタデータオーバーレイは表示されるでしょう。

ファイルブラウザ



概要

ファイルブラウザはアーカイブプレイヤーの[クエリ枠](#)にあります。

ビデオファイルを含んでいるならフォルダ内容のみを示す点を除き、ビデオファイルブラウザはWindowsファイルエクスプローラのように作動します。

ビデオファイルとは何か？

ビデオファイルはビデオアーカイブ (デジタル方式で録画されたビデオ) を記憶するために[アーカイブ](#)によって作成されます。それらはアーカイブプレイヤーで容易に再生することができます。すべてのビデオファイルはファイル拡張子「.g64」を備えています。

どこでビデオファイルを見つけるべきか

アーカイブは一般にアーカイブ用に設定された各ディスクに「VideoArchives」フォルダの下にビデオファイルを格納します。サーバ管理リファレンスでアーカイブ設定の項目下の[アーカイビング](#)の項を参照してください。

これらのファイルはそれから (取り除かれたスペースで) カメラの名前を持っているサブフォルダの下に分類されます。各カメラフォルダの中で、ビデオファイルはさらにアーカイビング日で分類されます (上記図参照)。これらのファイルは通常それぞれビデオで60分以上何も含まないでなく、設定ツールで各エンコーダのために設定された「[アーカイブの保有](#)」の値に基づいて徐々に削除されます。

ユーザが保管のために選択されたビデオシーケンスを[エクスポート](#)するとき、またはバックアップアーカイブがビューイングのためにディスクに復元されるとき、ビデオファイルはさらに他の場所で見つかるかもしれません。

ビデオファイルのブラウジング

1. 検索を始めたいファイルブラウザタブでフォルダを選択してください。
2. 必要であれば、すべてのサブフォルダを広げてください。
3. キーボードまたはマウスでフォルダツリーでフォルダを下方に移動させます。ビデオファイルを含んでいるフォルダが見つかるときはいつでも、内容は[クエリ結果枠](#)にリストされます。

File name	Begin	End	Length	Status
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 00h00min	2006-06-12 00:00:17	2006-06-12 00:13:42	0:13:25	File not encrypted
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 00h20min				Empty file
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 00h40min	2006-06-12 00:40:12	2006-06-12 01:00:12	0:19:59	File encrypted and secure
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 01h00min	2006-06-12 01:00:12	2006-06-12 01:20:12	0:19:59	File tampered at 2006-06-12 01:00:12
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 01h20min	2006-06-12 01:20:12	2006-06-12 01:40:12	0:19:59	99%
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 01h40min	2006-06-12 01:40:12	2006-06-12 02:00:12	0:19:59	File encrypted
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 02h00min	2006-06-12 02:00:12	2006-06-12 02:20:12	0:19:59	File encrypted and secure

69 item(s)



リストで各ファイル () がファイル名・シーケンス開始時刻・シーケンス終了時間・シーケンスの長さ (h:mm:ss)・ビデオ暗号化ステータスによって識別されます。


 ファイルが改ざんされたなら、アーカイブプレイヤーはステータスカラムでバリデーションテストを認められなかった最初のフレームのタイムスタンプを示すでしょう。


結果枠でリストされたファイルのいずれかを再生するために、ダブルクリックするか、または希望の再生タイルにドラッグしてください。

コマンドボタン

自動的にフォルダでスキャンするためにさらに次のボタンを使うことができます。

 自動的にビデオファイルを含んでいる次のフォルダに移ります。アプリケーションは検索中、次のアニメーション  を表示します。検索を止めるために「キャンセル」をクリックしてください。

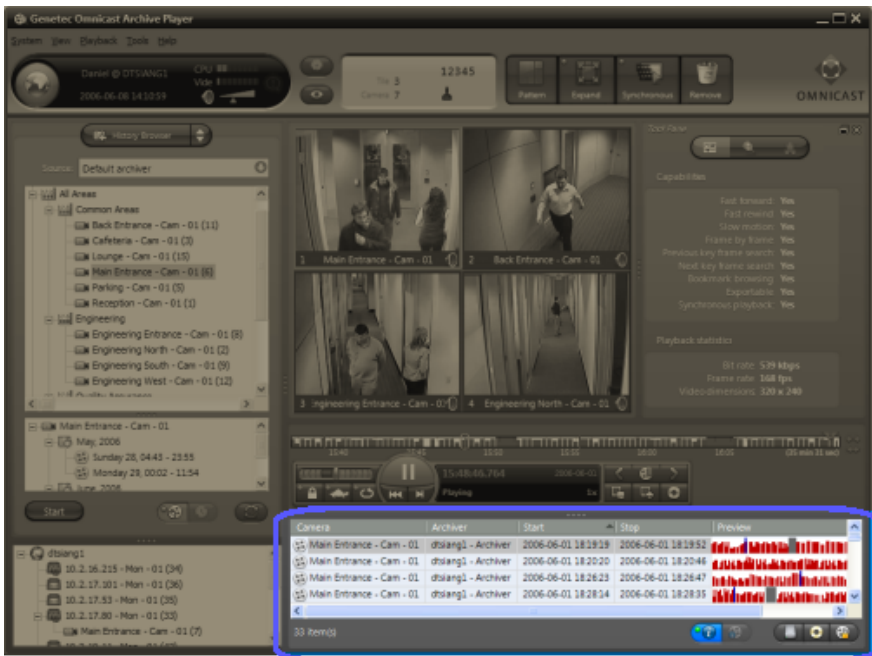
 自動的にビデオファイルを含んでいる前のフォルダに移ります。

 [クエリ結果枠](#) でリストされた現在のフォルダの内容をリフレッシュします。

アーカイブプレイヤー > [クエリ枠](#) > ファイルブラウザ

クエリ結果枠

クエリ結果枠はアーカイブプレイヤーのワークスペースの右下に位置しています。



概要






クエリ結果枠はクエリから出されたクエリのために見つけられた結果をリストします。見つかった結果の合計数は結果枠の一番下で示されます。

一般にビデオシーケンスはリストですべての結果項目に関連づけられます。これらの結果のいずれかを再生するために、次のいずれかを行うことができます。

- 再生枠で見つけられた最初のフリータイトルでそれを再生するためにリストの中の結果項目をダブルクリックしてください。もしすべてのタイトルがとられるなら、この操作は機能しないでしょう。同時により多くのタイトルを見るために、[タイトルパター](#)を変えてください。
- 再生枠でリストから任意の再生タイトルまで結果項目をドラッグしてください。別のシーケンスがそのタイトルですでに再生されているなら、それは新しいものによって置き換えられるでしょう。
- [アナログモニター](#)でリストから任意のアナログモニタまで結果項目をドラッグしてください。シーケンスは再生枠で最初のフリータイトルに現れ、さらに選ばれたアナログモニタで再生されるでしょう。シーケンスを再生枠から取り除くことはさらにアナログモニタから取り除くことに注意してください。

結果タイプ

クエリ結果には5つの別のタイプがあります。

-  **ビデオシーケンス** このタイプの結果は[ヒストリブラウザ](#)・[アーカイブクエリ\(プレビュー\)](#)・[モーション検索](#)によって作成されます。
-  **イベント&アクション** このタイプの結果は[アーカイブクエリ\(イベント\)](#)によって作成されます。
-  **アラーム** このタイプの結果は[アラーム検索](#)によって作成されます。
-  **メタデータイベント** このタイプの結果は[メタデータ検索](#)によって作成されます。
-  **ビデオファイル** このタイプの結果は[ファイルブラウザ](#)によって作成されます。

アーカイブクエリ結果

クエリがクエリ枠にある[ヒストリブラウザ](#)・[アーカイブクエリ\(プレビュー\)](#)・[モーション検索](#)タブから出されると、アーカイブクエリ結果がクエリ結果枠に表示されます。

Camera	Archiver	Start	Stop	Preview
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:45:01	2006-06-09 18:45:35	
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Auxiliary Archiver	2006-06-09 16:45:01	2006-06-09 18:45:35	
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:46:02	2006-06-09 18:46:28	
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Auxiliary Archiver	2006-06-09 16:46:02	2006-06-09 18:46:28	
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:52:06	2006-06-09 18:52:29	
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Auxiliary Archiver	2006-06-09 16:52:06	2006-06-09 18:52:29	
☹ Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-09 16:53:58	2006-06-09 18:54:17	

211 item(s)

Always show preview
Preview
Display files on hard drive
Export selection
Protect archives from deletion

概要

リストされた結果項目はビデオシーケンス(☹)です。各シーケンスが次によって識別されます。

カメラ ビデオが来たカメラの名前。

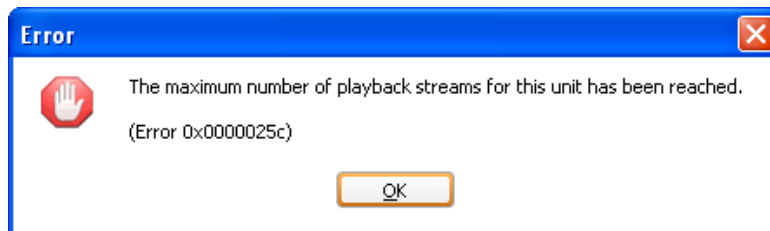
アーカイブ ビデオシーケンスに対して信頼できるアーカイブの名前。

[アーカイブ](#)または[補助アーカイブ](#)であるなら、ビデオシーケンスがオンラインアーカイブの一部であることを意味します。

アーカイブが[アーカイブの復元](#)であるなら、ビデオシーケンスはバックアップから復元されたビデオの一部です。

それが[ユニット](#)であるなら、ビデオはユニット自身上に記憶されます。

ビデオストレージをサポートするほとんどユニットが1つの再生ストリームしか提供しないことに注意してください。すでに別のクライアントにサービスを提供していいビジーなユニットからビデオ再生を求めることは次のエラーを引き起こします。



開始 ビデオシーケンスの開始時間

停止 ビデオシーケンスの終了時間

プレビュー ビデオシーケンスの内容プレビュー。ビデオシーケンスでモーションとブックマークの存在を示すスタティックタイムラインです。

白い背景はビデオが利用可能であるタイムラインのセクションを示します。

暗い背景はビデオが利用できないタイムラインのセクションを示します。

短い赤のバーはビデオシーケンスでモーションを示します。赤いバーが高いほど、それだけモーションの割合が高くなります。

■ 垂直の濃い青のバーはブックマークの存在を示します。

■ 垂直の明るい青のバーはメタデータの存在を示します。

モーションプレビューが表示されないなら、それらを現わすために ⓘ または ⓘ ボタンをクリックしてください。

コマンドボタン

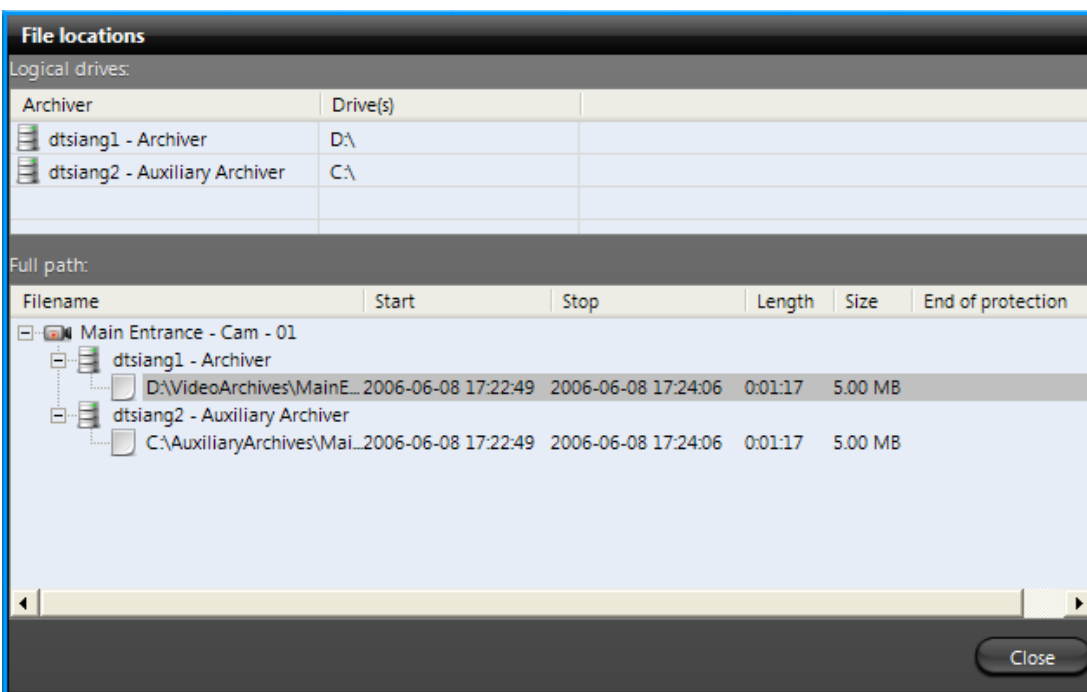
結果が[ヒストリブラウザ](#)または[モーション検索](#)に表示される時、2つの追加制御がクエリ結果枠の一番下に現れるでしょう

ⓘ **常にプレビューを表示** このボタンが押し下げられるとき、アーカイブプレイヤはすべてのシークエンスがモーションプレビューを表示するために自動的にアーカイブデータベースに問い合わせるでしょう

シークエンスが長く、シークエンスの数が高いなら、モーションプレビュー表示は非常に時間がかかるでしょう。これがよくあるなら、このオプションのチェックを外すことでヒストリブラウジングを速めるでしょう。

ⓘ **プレビュー** 「常にプレビューを表示」オプションが止められるとき、選択されたビデオシークエンスのモーションプレビューを表示するためにこのボタンを使ってください。

ⓘ **ハードドライブでファイルを表示** このボタンをクリックすることで「ファイル位置」ダイアログを開きます。




このダイアログは選択されたビデオシークエンスに対応している[ビデオファイル](#)を見せます。

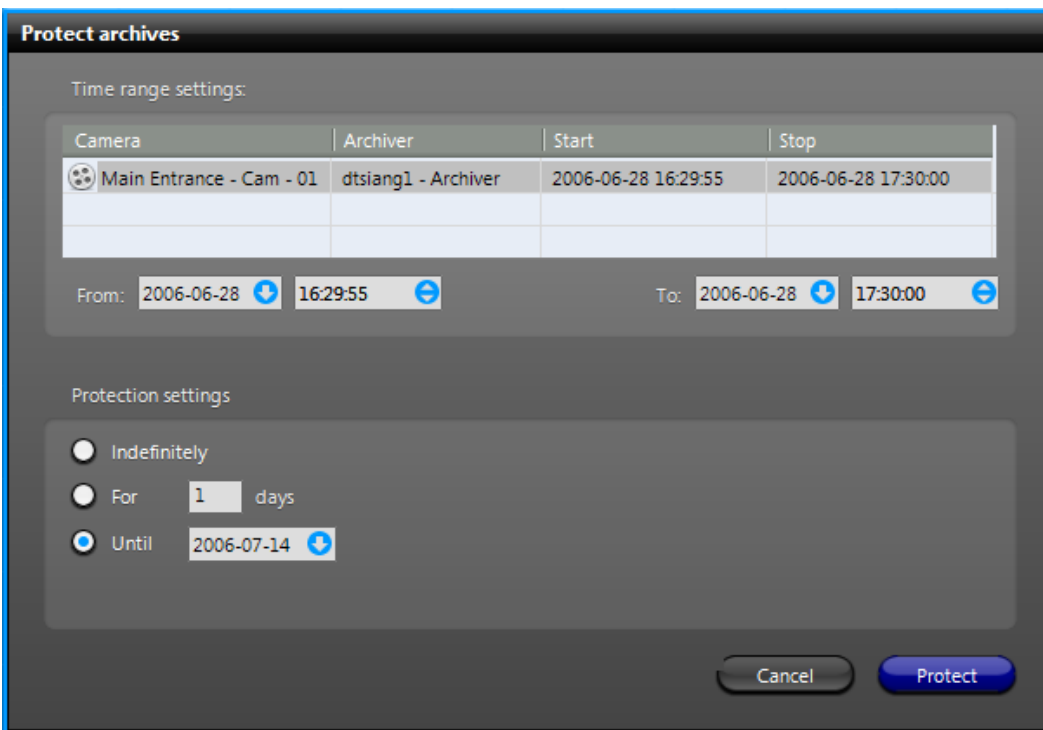
ビデオファイルはそれらを作成したアーカイブ (ⓘ) に従って分類されます。各ビデオファイルが次の情報で記述されます。


- 保護状態アイコン (保護されない; ⓘ 保護された; ⓘ 保護の終了)。
- 完全なファイル明細 (パスとファイル名)。
- それが含まれているビデオシークエンスの始め。
- それが含まれているビデオシークエンスの終わり。
- それが含まれているビデオシークエンスの長さ。
- ファイルサイズ。
- ビデオ保護の終了 (適用されていれば)。

ビデオ保護についてさらに学ぶために、ツールメニューの項目下の[ビデオファイルクエリ](#)を読んでください。

ⓘ **エクスポート選択** 選択されたビデオシークエンスを[エクスポート](#)するためにこのボタンをクリックします。

 **削除からアーカイブを保護** 「保護アーカイブ」ダイアログを開くためにこのボタンをクリックします。



Camera	Archiver	Start	Stop
 Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-06-28 16:29:55	2006-06-28 17:30:00

From: 2006-06-28 16:29:55 To: 2006-06-28 17:30:00

Protection settings

Indefinitely

For 1 days

Until 2006-07-14

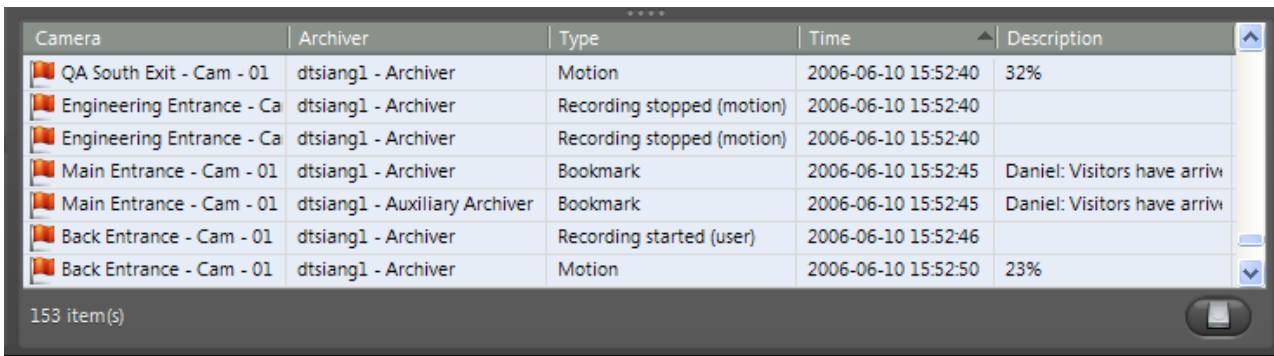
Cancel Protect

「すべてを保護する」ボタンをクリックする前に、各ビデオシーケンスの個々の時間範囲を調整することができます。ビデオ保護が、指定された時間範囲にではなく、[ビデオファイル](#)に適用されることに注意してください。これは、指定された時間範囲が3つのビデオファイルに重なるなら、3つすべてのビデオファイルがすべて保護されることを意味します。

この保護の持続時間を指定することができます。無期限にビデオを保護することに決めたなら、手動でツールメニューの下にある[ビデオファイルクエリ](#)ダイアログからそれらの保護を削除するまで、影響を受けたビデオファイルは決して削除されません。

イベント検索結果

クエリがクエリ枠で見つかるアーカイブクエリ(イベント) タブから出されるとき、イベント検索結果がクエリ結果枠で表示されます。



Camera	Archiver	Type	Time	Description
QA South Exit - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	Motion	2006-06-10 15:52:40	32%
Engineering Entrance - Ca	dtsiang1 - Archiver	Recording stopped (motion)	2006-06-10 15:52:40	
Engineering Entrance - Ca	dtsiang1 - Archiver	Recording stopped (motion)	2006-06-10 15:52:40	
Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	Bookmark	2006-06-10 15:52:45	Daniel: Visitors have arriv
Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Auxiliary Archiver	Bookmark	2006-06-10 15:52:45	Daniel: Visitors have arriv
Back Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	Recording started (user)	2006-06-10 15:52:46	
Back Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	Motion	2006-06-10 15:52:50	23%

153 item(s)

概要

リストされた結果項目はアーカイブイベント (📹) またはアクション (ブックマーク) です。次によって各イベントは識別されます。

カメラ イベントが関連づけられるビデオエンコーダの名前。

アーカイブ ビデオシーケンスを記録したアーカイブの名前。

タイプ イベントまたはアクションのタイプ (ウェルカム - 概念 - イベント処理 - イベント定義の項目下の[カメライベント](#)を参照)。

時間 イベントタイムスタンプ。


記述 イベントまたはアクションを記述している追加情報。

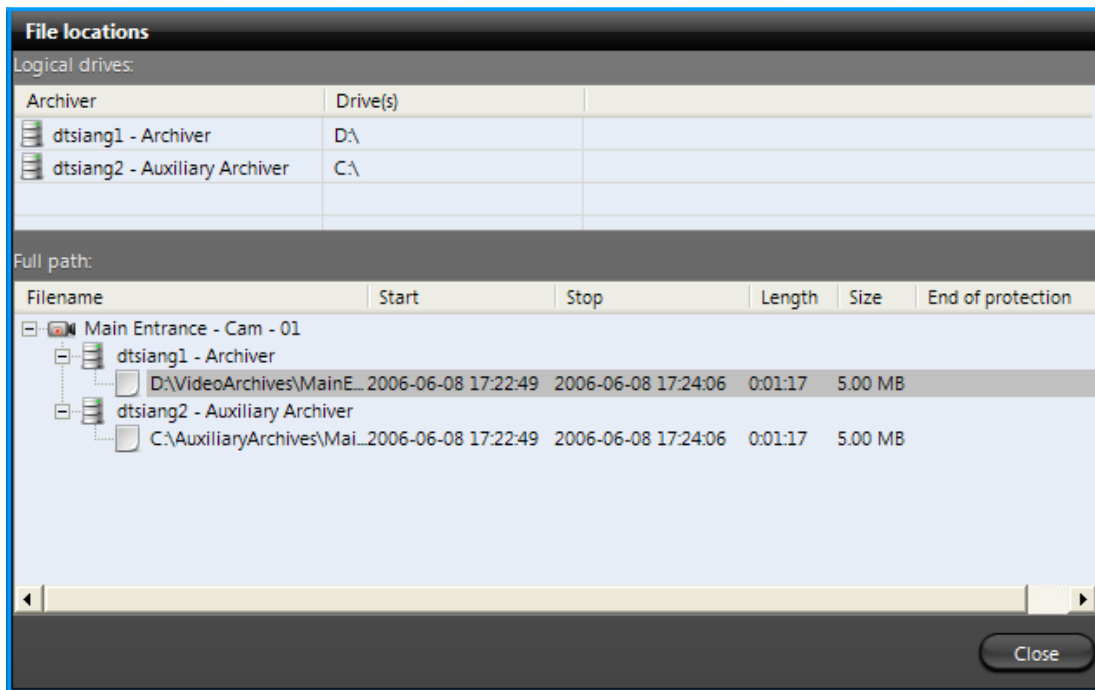
「[モーション](#)」イベントのために、記述はモーションの割合を示します。

「[削除されたファイル](#)」イベントのために、記述は削除されたファイルの名前を示します。これは再生することができない唯一のイベントタイプです。なぜなら関連づけられたビデオファイルはもう存在しないからです!

「ブックマーク」アクションのために、記述は追加テキストに続いてブックマークを加えたユーザの名前を示します。

対応するビデオファイルを見つける

ビデオシーケンスに対応している[ビデオファイル](#)が記憶される場所を見るために、クエリ結果リストで調査したいイベントを選択して、「ファイル表示」 ボタンをクリックしてください。結果は次のダイアログで表示されるでしょう



ビデオファイルはそれらを作成したアーカイブに従って分類されます。それを含んでいるビデオシーケンスの開始時間・終了時間・長さだけでなく各ファイルへの完全なパスが示されます。最後に、各ファイルのサイズがさらに示されます。

[アーカイブプレイヤー](#) > [クエリ結果枠](#) > [イベント検索結果](#)

アラーム検索結果

クエリ枠で見つかるアラーム検索タブからクエリが出されたとき、アラーム検索結果はクエリ結果枠に表示されます。

Name	Priority	Creation time	Source	Event type	Acknowledge...	Custom ack...	Acknowledge time
✓ Intrusion alarm #4	3	2006-06-10 17:13:27	Admin	Manual action	Daniel		2006-06-10 17:18:04
✓ Intrusion alarm #7	3	2006-06-10 17:23:03	Back Entrance ...	Motion on	Daniel		2006-06-10 17:23:22
✓ Intrusion alarm #8	3	2006-06-10 17:24:25	Back Entrance ...	Motion on	Daniel	Intrusion	2006-06-10 17:24:39
⚠ Contextual alarm...	5	2006-06-10 17:27:06	Daniel	Manual action	-		-

4 item(s)

Show details (off) History

アラームリスト

リストされた結果項目はアラーム実例です。次によって各アラーム実例が識別されます。

ステータスアイコン 最初の列のアイコンはアラームステータスを示します。

- ✓ 承認 (デフォルトモード)
- ✓ 承認 (代理モード)
- ✓ 承認 (カスタムモード)
- ⚠ アクティブ (まだ承認されていない)

名前 アラーム名と実例番号。

優先権 アラーム優先権 (1 :最高から30 :最も低い)

作成時間 アラーム実例作成時間

ソース アラームが引き起された実体

イベントタイプ アラームを引き起したイベント。各イベントタイプの意味については、ウェルカム - 概念 - イベント処理の項目下の[イベント定義](#)をご覧ください。

によって承認 アラーム実例を承認したユーザ

カスタム承認タイプ カスタム承認 (✓) が使われたなら、この列は選択されたカスタムイベントを示します。アラームを承認する異なった方法のより多くの説明のために、ウェルカム - システム概念 - アラーム管理の項目下の[アラーム承認](#)の項を参照してください。

承認時間 アラーム実例が承認された時間。

アラーム再生


結果リストから再生枠までアラームをドラッグすることで、そのアラームに関連づけられたすべてのカメラを表示します。アーカイブプレイヤー=オプションダイアログで指定されるように、再生はアラーム実例作成時間のn秒前で始まります (セッティング「アラームの前で探す時間」を選択)。「再生」または「静止フレーム表示オプション」で設定されたカメラがあるなら、再生が始まるべきであるとき、さらに指定された「プリトリガ」時間を計算することを考慮してください。

考えはその時アラームが引き起されたライブビューアでユーザが見たのと同じ表示で可能な限り忠実に再現することです。選択的にアラームカメラを表示するために、アラーム詳細で次の項を読んでください。


表示オプションがどのように設定されるか学ぶために、設定ツール - 設定枠 - アラームの項目下の[カメラ](#)の項を参照してください。

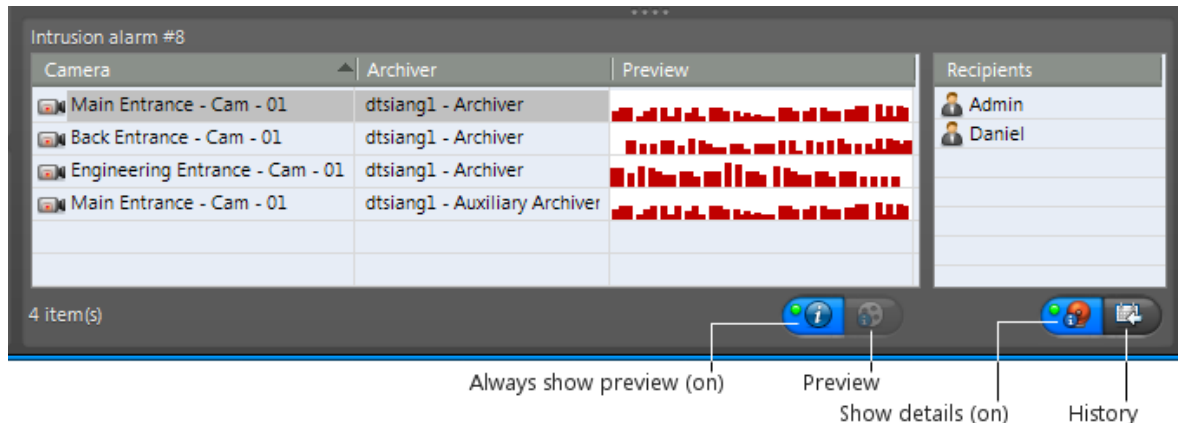
コマンドボタン

 **詳細表示** このボタンは[アラームリスト](#)と[アラーム詳細](#)を切り替えます。

 **履歴** このボタンは選択されたアラームのためにアラーム履歴ダイアログを表示します。ライブビューア - メッセージ枠 - アラームリストの項目下の[アラームの操作](#)の項を参照してください。



アラーム詳細

特定のアラームに関して詳細を表示するために、それを選択して、詳細表示  ボタンをクリックしてください。アラーム詳細は左側のカメラリストと右側の受取人リストによって示されます。



コマンドボタン

カメラリスト用のコマンドボタンは[アーカイブクエリ結果](#)で見つかるものとまったく同じです。

-  **常にプレビューを表示** このボタンが押し下げられるとき、モーションプレビューは自動的に表示されるでしょう。シーケンスが長く、そしてシーケンスの数が高いなら、モーションプレビュー表示は非常に時間がかかります。これがよく起るなら、このオプションのチェックを外すことでアラームブラウジングを速めるでしょう。ブラウジングをより速くするためを通すべき多くのビデオファイルがあるとき、このオプションを止めてください。
-  **プレビュー** 「常にプレビューを表示」オプションがオフになるとき、選択されたビデオシーケンスのモーションプレビューを表示するためにこのボタンを使ってください。

メタデータ検索結果

[クエリ](#)で見つかる[メタデータ検索](#)タブからクエリが出されたとき、メタデータ検索結果は[クエリ結果](#)枠に表示されます。

Plugin	Metadata Engine	Start	Stop	Summary
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:56:31	2006-06-26 17:56:31	License plate reading : 251J0Y
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:56:39	2006-06-26 17:56:39	License plate out of sight : 251J0Y
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:56:54	2006-06-26 17:56:54	License plate in sight : 251J0Y
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:56:55	2006-06-26 17:56:55	License plate reading : 251J0Y
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:57:04	2006-06-26 17:57:04	License plate out of sight : 251J0Y
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:57:21	2006-06-26 17:57:21	License plate reading : -251J0Y
AutoVu1	dtsiang1 - Metadata Engine	2006-06-26 17:57:22	2006-06-26 17:57:22	License plate reading : 251J0Y

65 item(s)

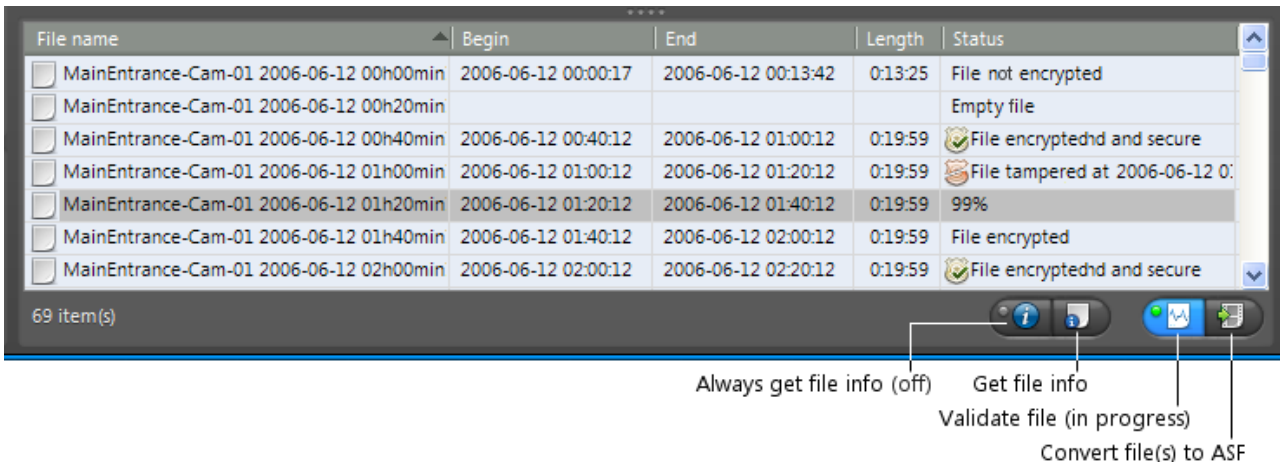
概要

リストされた結果項目はメタデータイベント (📅) とそれらに関連づけられたビデオシーケンスです。次によってそれぞれの結果が識別され

- プラグイン** イベントを生成したプラグインの名前。
- メタデータエンジン** メタデータイベントを記録したメタデータエンジンの名前。
- 開始** メタデータに関連づけられたビデオシーケンスの開始時間。上記の例で、シーケンスは0の持続時間を持ちまそれは必ずしも真実であるとは限りません。
- 終了** メタデータに関連づけられたビデオシーケンスの終了時間。
- 要約** 関連づけられたメタデータの要約。
完全な詳細を見て、タイルに結果をドラッグして、[メタデータ](#)タブで[ツール](#)を開きます (F8)。
各特定のプラグインタイプの完全な記述のために、Genetec Omnicastプラグインヘルプを参照してください。

ファイルブラウザ結果

クエリで見つかるファイルブラウザからクエリが出されたとき、ファイルブラウザ結果はクエリ結果枠に表示されます。



File name	Begin	End	Length	Status
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 00h00min	2006-06-12 00:00:17	2006-06-12 00:13:42	0:13:25	File not encrypted
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 00h20min				Empty file
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 00h40min	2006-06-12 00:40:12	2006-06-12 01:00:12	0:19:59	File encryptedhd and secure
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 01h00min	2006-06-12 01:00:12	2006-06-12 01:20:12	0:19:59	File tampered at 2006-06-12 0:
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 01h20min	2006-06-12 01:20:12	2006-06-12 01:40:12	0:19:59	99%
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 01h40min	2006-06-12 01:40:12	2006-06-12 02:00:12	0:19:59	File encrypted
<input type="checkbox"/> MainEntrance-Cam-01 2006-06-12 02h00min	2006-06-12 02:00:12	2006-06-12 02:20:12	0:19:59	File encryptedhd and secure

69 item(s)

Always get file info (off) Get file info Validate file (in progress) Convert file(s) to ASF

概要

リストされた結果項目はビデオファイル (📹) です。次によってファイルは識別されます。

ファイル名 ビデオファイルの名前。

開始 ファイルに含まれるビデオシーケンスの開始時間。

終了 ファイルに含まれるビデオシーケンスの終了時間。

長さ (h:mm:ss) でのビデオシーケンスの長さ。


ステータス ビデオ暗号化ステータス。

ビデオファイル暗号化はサーバ管理でセットされなくてはならないオプションです。サーバ管理 - アーカイブの項目下の[セキュリティ](#)の項を参照してください。




注意 (🚫) でファイルが改ざんされたなら、アーカイブプレイヤーがステータスカラム、バリデーションにパスしなかった最初のフレームのタイムスタンプで示すでしょう


コマンドボタン

 **ファイル情報を常に得る** このボタンが押し下げられるとき、アーカイブプレイヤーは各ビデオシーケンスの開始時間・終了時間・長さを指すために自動的に各ビデオファイルを開くでしょう。


ファイルが暗号化されないなら、さらに「ステータス」カラムで示されるでしょう。しかしながら、もしファイルが暗号化されるなら、暗号が有効であるかどうかを選択することは多くの処理を必要としますため何も表示されません。この場合、各ファイルを選択するためにバリデートファイルボタンを使用します。


ブラウジングをより速くするために行うべき多くのビデオファイルがあるとき、このオプションを止めてください。

 **ファイル情報を得る** 「ファイル情報を常に得る」オプションが止められるとき、選択されたファイルのファイル資料を得るためにこのボタンを使ってください。

 **バリデートファイル** 選択されたファイルの暗号を確認するためにこのボタンを使ってください。起りうるステータスは次のようになります。

- 空のファイル。
- ファイルが暗号化されません。
- ファイルは暗号化され、安全です。
- ファイルは改ざんされました :日時。
- 良くないファイル形式。

 **ASFにファイルを変換** 選択されたファイルをASF形式に変換するためにこのボタンを使用します。それにより、それらはWindowsメディアプレイヤーで再生することができます。この機能で完全な適用範囲のために[ビデオファイル変換](#)の項を参照してください。

 **中止** ファイルを確認するか、またはファイルを変換している間に、操作を止めるために中止ボタンをクリックしてください。

その他のツール

[アーカイブエクスポート](#)

[ビデオファイル変換](#)

[アーカイブプレイヤー](#) > [その他のツール](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. [All rights reserved.](#)

アーカイブエクスポート



機能概要

アーカイブエクスポート機能は、それらを作成した[アーカイブ](#)なしで再生することができるスタンドアロンビデオファイルを作成することができます。

エクスポート形式

ビデオアーカイブをエクスポートするために、以下の3つのデータ形式の1つを選択することができます。


g64 これはOmnicastによって使われるネイティブのビデオデータ形式です。オーディオと日時情報を含んでいます。データ暗号化・可変フレームレート・可変イメージ解像度をサポートします。適切な暗号化が使われるとき、これらのファイルは法廷で適格です。これらのファイルを読むためにアーカイブプレイヤーを必要とします ([ファイルブラウザ](#)を参照)。



ASF Advanced Systems Formatはマイクロソフトの専有のデータ形式です。オーディオ情報と可変フレームレートをサポートしますが、データ暗号化ではありません。日時情報のどちらもサポートされません。しかし変換中にビデオ画像の上にオーバーレイできます (他のツール - ビデオファイル変換で[図](#)を参照)。ソースビデオのシークエンスが複数の[イメージ解像度](#) (CIF・2CIF・4CIFなど) を使うなら、エクスポートされたビデオシークエンスはソースビデオのシークエンスで見つかる最初のフレームのイメージ解像度に従うでしょう。これらのファイルを再生するためにWindowsメディアプレイヤーを必要とします。

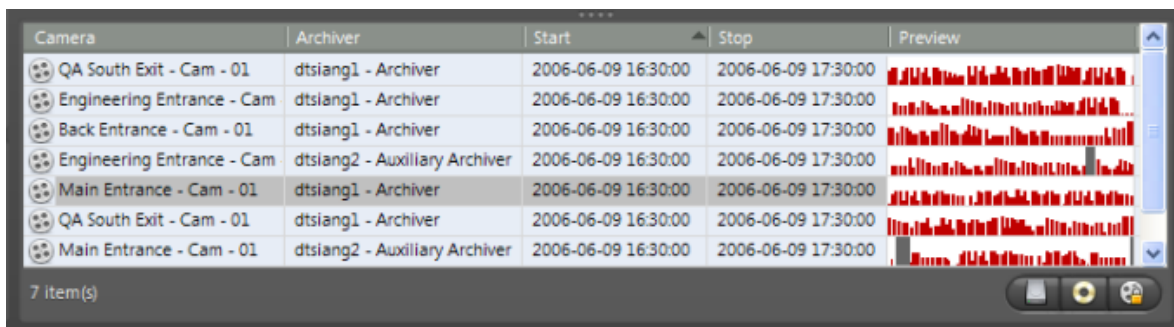
AVI Audio Video Interleaved形式は3つすべてのデータ形式の中で最も少ない効率的です。オーディオ・暗号・日時情報をサポートしません。ソースビデオにおけるイメージ解像度の変化がアーカイブプレイヤーに、解像度が変わる時いつも別個のビデオファイルを作成させます。フレームレートの変化が結果として生じているビデオをより遅くまたはより速く再生させます。上記の制限のために、g64が適切でないときは常に、AVI形式に優先してASF形式を使うことを強く勧めます。

エクスポートアクセシビリティ

この機能を使うために、「エクスポートビデオファイル」[特権](#)を持っていないけません。現在見ているビデオシークエンスをエクスポートするか、または[アーカイブクエリ](#)によって返されたビデオシークエンスの全リストをエクスポートすることができます。

現在見ているビデオシークエンスをエクスポートするために、[再生タイトル](#)を右クリックしてコンテキストメニューから「エクスポート」コマンドを選択するか、または[再生制御](#)から「現在のシークエンスをエクスポート」 ボタンをクリックしてください。

[クエリ結果](#)からエクスポートするために、エクスポートしたいビデオシークエンス () を選択して、「エクスポート選択」 ボタンをクリックします。



両方のアクションがエクスポート手順の残りを実行するであろう「エクスポート」ダイアログを表示します。

エクスポートダイアログを使用する

1. エクスポートボタンをクリックすることで次のダイアログを表示します。

Export

Directory where the files will be created:
D:\Omnicast\Export\

Export format:
ASF

Use following profile:
Windows Media Video 8 for Local Area Network (256 Kbps)

Delete intermediary g64 file(s)
 Export audio
 Display date and time on video
 Display metadata on video

Time range settings:

Camera	Archiver	Start	Stop
Back Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-07-10 14:30:00	2006-07-11 17:30:00
Engineering Entrance - C...	dtsiang1 - Archiver	2006-07-10 14:30:00	2006-07-11 17:30:00
Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-07-10 14:30:00	2006-07-11 17:30:00
QA South Exit - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-07-10 14:30:00	2006-07-11 17:30:00

From: 2006-07-10 14:30:00 To: 2006-07-11 17:30:00

Cancel Export

2. ファイルを作成したいディレクトリを指定してください。

3. 次に、使いたいエクスポート形式を選択してください。

Export format:
ASF

Use following profile:
Windows Media Video 8 for Local Area Network (256 Kbps)

Delete intermediary g64 file(s)
 Export audio
 Display date and time on video
 Display metadata on video

ASF (システムデフォルト) を選択したなら、次のオプションを備えています。

1. あなたが必要とする最も適している圧縮プロファイルを選択してください。
2. ASFへの変換が終了した後、.g64ファイルを保持する必要がないなら、 中間のg64ファイルの削除」を選択してください。
3. ASFファイルにオーディオ情報を含めるよう エクスポートオーディオ」を選んでください。
4. エクスポートされたビデオ画像で日時をオーバーレイするように ビデオで日時を表示」を選んでください。

Export format:
g64

Copy a stand-alone Archive Player in the directory
 Create an autorun file in the directory
 Transfer encryption with data

g64を選択したなら、次のオプションを備えています。

1. エクスポートされたビデオシーケンスでアーカイブプレイヤーのウェブベースの軽量説明を含めたいなら、 「ディレクトリにスタンドアロンアーカイブプレイヤーをコピー」を選択してください。どのようにこのツールを使うかに関する指示については、このページの以下の「[スタンドアロンアーカイブプレイヤーを使用](#)」の項を読んでください。
2. スタンドアロンアーカイブプレイヤーがオートランファイルとしてコピーしたいなら、 「ディレクトリでオートランファイルを作成」を選択してください。別のマシンにエクスポートされたすべての結果をインストールすることを計画するなら、このオプションを選択してください。
3. エクスポートされたビデオファイルで妥当性の検査と改ざん防止を行いたいなら 「データを備えた転送暗号」を選択してください。「[エクスポートと暗号化](#)」で次の注意を読んでください。



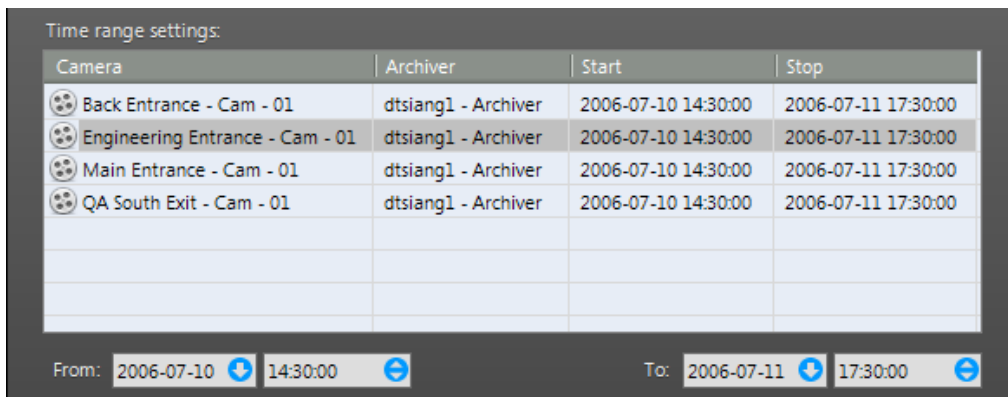
AVIを選択したなら、次のオプションを備えています。

1. 「Intel Indeo」または「マイクロソフトMPEG-4」を選択するために 「次のコーデックを使用」を選んでください。「Intel Indeo」はほとんどすべてのマシンがサポートする最も標準的なコーデックですが、効率的ではありません。「MPEG-4」はより速くて、より少ないスペースをとります。ターゲットマシンがそれをサポートするなら、それは確かにより良い選択です。
2. AVIへの変換が終了した後、.g64ファイルを保持しないなら、 「中間のg64ファイルの削除」を選択してください。



ヒント 「次のコーデックを使用」オプションを選択しないことによって、上記で提案されたものよりさらに異なるコーデック (コーデカ/デコーダプログラム) を選択することができます。この場合、マシンにインストールするコーデックの1つを選ぶようWindowsは促すでしょう

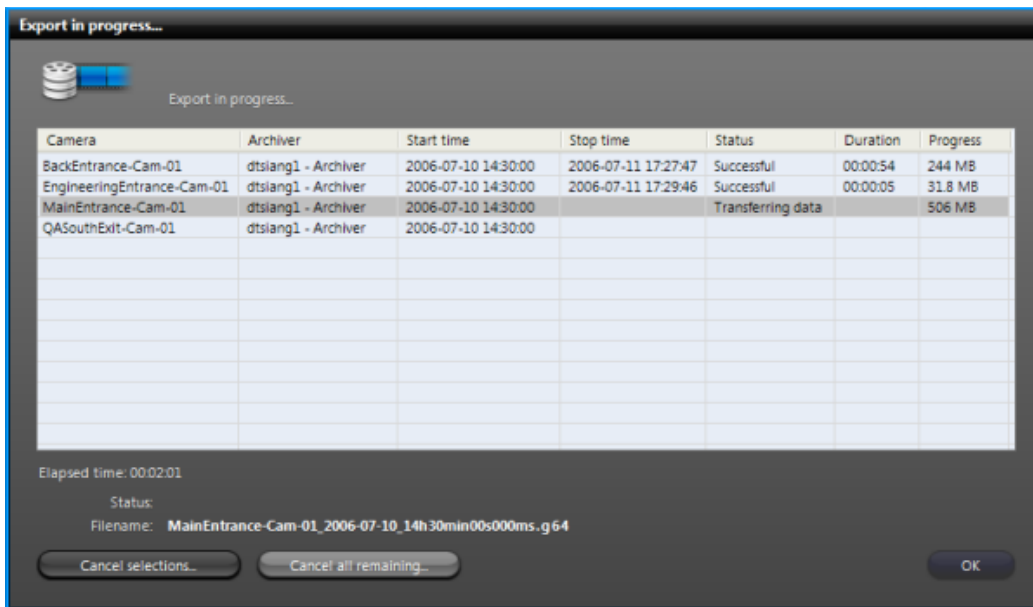
4. 選択されたビデオシーケンスのためにエクスポート時間範囲を示してください。



Camera	Archiver	Start	Stop
Back Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-07-10 14:30:00	2006-07-11 17:30:00
Engineering Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-07-10 14:30:00	2006-07-11 17:30:00
Main Entrance - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-07-10 14:30:00	2006-07-11 17:30:00
QA South Exit - Cam - 01	dtsiang1 - Archiver	2006-07-10 14:30:00	2006-07-11 17:30:00

各ビデオシーケンスのために異なる時間範囲を指定することができます。

5. 操作を始めるためにダイアログで「エクスポート」ボタンをクリックしてください。次のエクスポートステータスダイアログが現れるでしょう



選択されたすべてのビデオシーケンスは同時にエクスポートされるでしょう。次のテーブルはこのダイアログで見つけられた異なる要素を記述します。

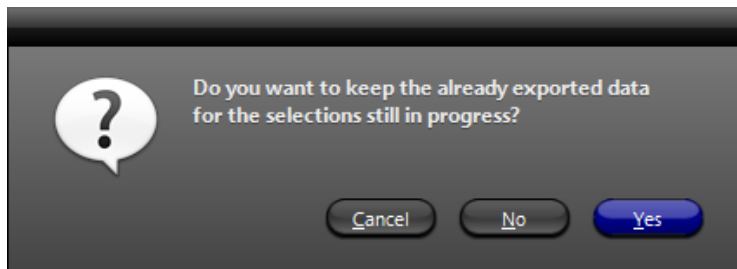
エクスポートステータス アニメ化されたアイコンでエクスポートステータスがダイアログのトップで示されます。

シーケンスリスト シーケンスリストはエクスポートのために選択されたすべてのビデオシーケンスを示します。各シーケンスがカメラ名によって識別されます。アーカイブはエクスポート・シーケンス開始時間・シーケンス終了時間・現在のエクスポートステータス(以下のテーブルを参照)・エクスポートに要した時間(「持続時間」)・プログレスインジケータを使用しました。各シーケンスがシングルビデオファイル(.g64)に対応します。起りうるエクスポートステータスは以下に説明されます。

- データの転送** エクスポートは進行中(.g64ファイルの作成)です。進行状況は転送されたバイト数によって示されます。
- ASFに変換** ASF形式でエクスポートすることに決めたなら、このステップは前のステップに従うでしょう。進行状況は作業完了の割合として示されます。
- ビデオなし** そのカメラから選択された期間ビデオがありません。
- 不完全なエクスポート** エクスポートはいくつかの予想外の問題のために中止されました。以下の「エラーコード」フィールドで問題の記述を見るためにシーケンスをクリックしてください。これが起きるとき、ビデオの残りが別個のビデオファイルにエクスポートされます。
- アーカイブサーバが走っていません** 選択されたビデオシーケンスを処理するアーカイブが走っていません。
- 失敗** エクスポートは失敗しました。以下の「エラー」フィールドで失敗についての説明を見るためにラインをクリックしてください。
- 成功** エクスポートは成功裏に完了しました。エクスポートされたシーケンスの「開始」と「終了」時間を見るためにシーケンスを選んでください。

注意 アーカイブプレイヤーは通常全ビデオシーケンスをシングルビデオファイルとしてエクスポートしようとするでしょう。けれども予想外の問題がいくつかのファイルでビデオシーケンスを壊すことを余儀なくさせました(不完全なエクスポート)。壊れたシーケンスの最もありふれた理由がミッドシーケンスで暗号化状態が変わったときです。より多くを学ぶために、以下の「[エクスポートと暗号化](#)」の項を読んでください。

経過時間	エクスポート操作を始めたときからの合計経過時間。
エラー	なぜ選択されたエクスポートが失敗したか、または中止しなければならなかった (不完全なエクスポート) が説明しているテキスト。
ファイル名	選択されたビデオシーケンスを含んでいるエクスポートされたビデオファイルの名前。
選択...をキャンセル	このボタンでユーザはその完全な完了の前に選択されたエクスポート操作を終わらせることができます。そうすることに決めるなら、次のダイアログが現れるでしょう。



すでに作成されたビデオファイルを保持するか、またはこれまでとおなじようにすべてを削除すべきかどうか決めなければなりません。「キャンセル」をクリックすることで操作を再開します。

すべての残り...をキャンセル	それがまだ完了していないすべてをキャンセルすることを除いて、このボタンは前のもののように機能します。
OKボタン	エクスポートを完了させるかまたはキャンセルさせるとき、ダイアログを閉じるためにこのボタンを使ってください。

6. 完了前にエクスポート操作を終わらせるか、またはエクスポートの完了を待つために「すべての残り...をキャンセル」ボタンをクリックしてください。すべてのビデオファイルは、指定されたエクスポートフォルダの項目下の、カメラ名を持っているサブフォルダで作成されます。

エクスポートと暗号化

「他のデータで暗号を転送する」選択はエクスポートされたビデオファイルの中で暗号化を維持するために使われます。この主題についてさらに学ぶために、システム概念 - アーカイブ管理の項目下の[アーカイブセキュリティ](#)の項を読んでください。

オリジナルのビデオが暗号化されなかったなら、エクスポートされたビデオは同様に暗号化されることができません。

シングルビデオファイルの中で、暗号化状態は同じように残っていきたくはありません。すなわちすべてが暗号化されるか、または何も暗号化されないかのどちらかです。暗号化状態がシーケンスをエクスポートしている真ん中に変化するなら、アーカイブプレイヤーはそれが書き込んでいる現在のビデオファイルを閉じて、シーケンスの残りを処理するために新しいファイルを作成するでしょう。

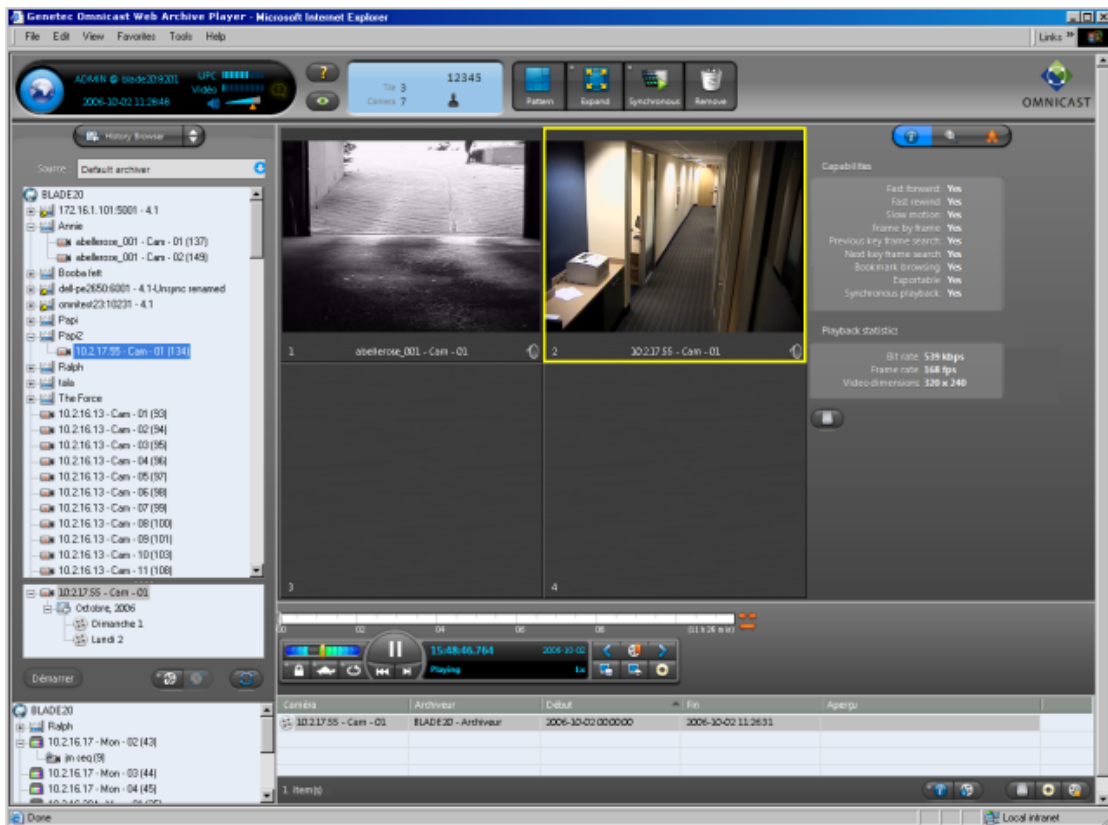
エクスポート進行状況ダイアログで、シーケンスのそれぞれの壊れた部分が「不完全なエクスポート」を示し、シーケンスの最後のパートが「成功」を示します。そのため作成されたそれぞれの新しいセッションが各カメラの最後の1台の後に挿入されるでしょう。上記の[進行状況ダイアログ](#)の例を見てください。

暗号化状態が変化するとき、シーケンスが多くの破片を砕かれるのを避けるために、オプション「データを備えた暗号を転送する」が最初の「エクスポート」ダイアログでクリアされる状態にしておいてください。

スタンドアロンアーカイブプレイヤーを使用

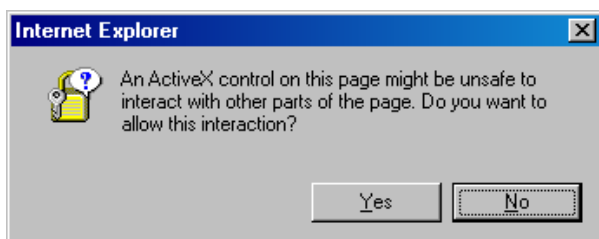
選択されたビデオシーケンスでアーカイブプレイヤーのスタンドアロンバージョンをエクスポートすることに決めたら、「ArchivePlayer.htm」と「GxArchivePlayer.CAB」これら2つのファイルはエクスポートディレクトリにコピーされるでしょう。これらのファイルはどんなインストレーションもなしで走ることができるアーカイブプレイヤーのスタンドアロンバージョンを含みます。

スタンドアロンアーカイブプレイヤーはウェブアプリケーションです。それを走らせることができるように、マシンにWindowsインターネットエクスプローラ6.0以降をインストールする必要があります。アプリケーションを立ち上げるために、ファイル「ArchivePlayer.htm」をダブルクリックしてください。次のようなインターネットエクスプローラウィンドウで起動します。



アーカイブプレイヤーの軽量版はそれがディレクトリに接続することができないという点を除き、アーカイブプレイヤーの完全なバージョンとまったく同じです。[ファイルブラウザ](#)のみ利用可能です。エクスポートされたビデオファイルを選択して、再生するためにファイルブラウザを使ってください。

インターネットエクスプローラ設定に依存して、スタンドアロンアーカイブプレイヤーを始めるとき、次のメッセージを受け取ります。



それが起きるなら、ただ「Yes」ボタンをクリックしてください。

ビデオファイル変換



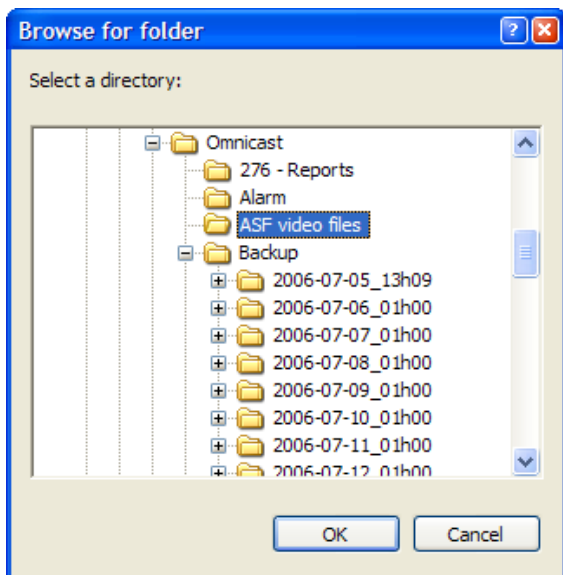
機能概要

ビデオファイル変換で、アーカイブプレイヤーでのみ再生することができるだけであるOmnicastネイティブのデータ形式 (g64) からWindowsメディアプレイヤーで再生することができる規格 [ASF](#)形式に、ユーザが[ビデオファイル](#)を変換することができます。

ファイル変換は[アーカイブエクスポート](#)の間に暗黙的に、または[ファイルブラウザ](#)から明示的に実行することができます。

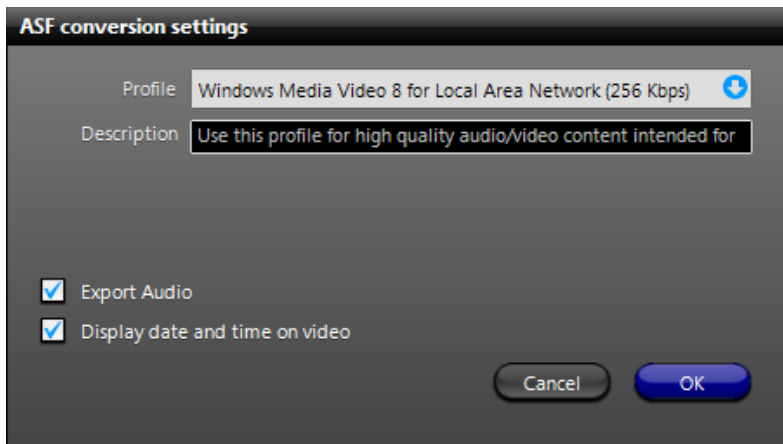
ビデオファイル変換を暗に実行するには：

1. アーカイブプレイヤーの[クエリ](#)からファイルブラウザ () タブを選択します。
2. ASF形式に変換したいビデオファイルを含んでいるディレクトリを選択してください。利用可能なビデオファイルは[クエリ結果枠](#)にリストされます。
3. ASFに変換したいすべてのビデオファイル () を選択して、() ボタンをクリックします。
4. 「フォルダ用のブラウザ」ダイアログが現れます。



変換されたファイルをコピーしたいディレクトリを選択して、OKをクリックしてください。

5. 「ASF変換設定」ダイアログが現れます。

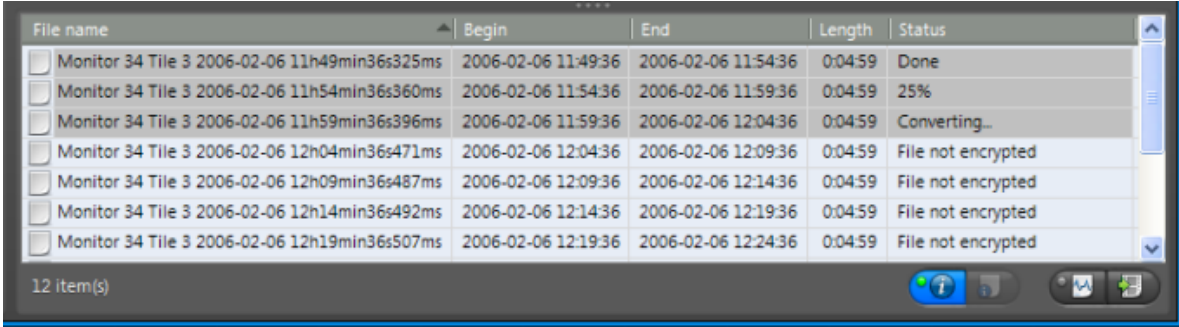


あなたが必要とするに最も適している圧縮プロファイルを選択してください。選択をガイドするために以下の「記述」フィールドを使ってください。

ASFファイルにオーディオ情報を含めるよう  「エクスポートオーディオ」を選んでください。

エクスポートされたビデオ画像で日時をオーバーレイするよう  「ビデオで日時を表示」を選んでください。[以下の図](#)を見てください。

6. 変換を始めるためにOKをクリックしてください。



File name	Begin	End	Length	Status
<input type="checkbox"/> Monitor 34 Tile 3 2006-02-06 11h49min36s325ms	2006-02-06 11:49:36	2006-02-06 11:54:36	0:04:59	Done
<input type="checkbox"/> Monitor 34 Tile 3 2006-02-06 11h54min36s360ms	2006-02-06 11:54:36	2006-02-06 11:59:36	0:04:59	25%
<input type="checkbox"/> Monitor 34 Tile 3 2006-02-06 11h59min36s396ms	2006-02-06 11:59:36	2006-02-06 12:04:36	0:04:59	Converting...
<input type="checkbox"/> Monitor 34 Tile 3 2006-02-06 12h04min36s471ms	2006-02-06 12:04:36	2006-02-06 12:09:36	0:04:59	File not encrypted
<input type="checkbox"/> Monitor 34 Tile 3 2006-02-06 12h09min36s487ms	2006-02-06 12:09:36	2006-02-06 12:14:36	0:04:59	File not encrypted
<input type="checkbox"/> Monitor 34 Tile 3 2006-02-06 12h14min36s492ms	2006-02-06 12:14:36	2006-02-06 12:19:36	0:04:59	File not encrypted
<input type="checkbox"/> Monitor 34 Tile 3 2006-02-06 12h19min36s507ms	2006-02-06 12:19:36	2006-02-06 12:24:36	0:04:59	File not encrypted

変換の割合はステータスカラムで示されるでしょう。すべての選択されたファイルが変換される時、操作はひとりでに止まります。いつでも変換を中断させるために中止 (STOP) ボタンをクリックしてください。

7. Windowsメディアプレイヤーで見る。

変換されたファイルは拡張子 .asf でソースファイルと同じ名前を持つでしょう。Windowsメディアプレイヤーで (もしそれが同じマシンでインストールするなら) それを見るために変換されたファイルをダブルクリックしてください。変換されたビデオにオリジナルのビデオの日時がスタンプされることに注意してください (以下の図参照)。



⚠ 作成したものより異なるマシンでASFファイルを再生するつもりであるなら、ターゲットマシンが同じビデオ圧縮をインストールされていないと可能になりません。この場合には、Windowsメディアプレイヤーが再生しようとしている形式をサポートしないことを告げます。

[アーカイブプレイヤー](#) > [その他のツール](#) > [ビデオファイル変換](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. [All rights reserved.](#)

設定ツール



概要

ワークスペース

メニュー

ツールバー

視界選択枠

設定枠

設定ツール

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

概要



制御

設定ツールはユーザにサイト・ユーザ・予定・カメラ・プラグイン・バーチャルマトリクス要素・フェデレーション・様々な他のデバイスのような Omnicastシステムの様々なコンポーネントを管理および設定することができる直観的なインタフェースを供給します。この同じインタフェースを通して、セキュリティマネージャが事実上どんなタイプの状態でも処理するためにインテリジェントで洗練されたシステム作用をプログラムすることができます。リアルタイム設定で、いつでもシステムが、面倒なしでそれらの必要性に最も適するようにシステムを調節するためのフレキシビリティをユーザは持っています。

機能のハイライト

実体設定

- すべてのシステムリソースのフレキシブルで詳細な設定 ([設定可能な実体](#)を参照)。
- すべてのハードウェアとソフトウェアコンポーネントの論理的なグループ化 ([ロジカルビュー](#)を参照)。
- 設備とアプリケーションとの間の物理的な関係 ([フィジカルビュー](#)を参照)。
- 2つの設定モードが新規および経験豊かなユーザ両方に適しています ([ビューメニュー](#)の項目したのシンプルおよびアドバンスモードを参照)。
- カメラシーケンスの定義 ([カメラシーケンス](#)を参照)。
- マクロの定義 ([マクロ](#)を参照)。
- プラグインの定義 ([プラグイン](#)を参照)。
- PTZカメラの設定 ([PTZモーター](#)を参照)。
- CCTVマトリクスの統合 ([ハードウェアマトリクス](#)を参照)。
- CCTVキーボードの統合 ([CCTVキーボード](#)を参照)。
- 類似の実体の設定複製 ([設定ツールのコピー](#)を参照)。
- システムのビデオユニットを追加 ([探索とビデオユニットの作成](#)を参照)。
- 複数のユニットで同時にファームウェアアップグレード ([ファームウェアアップグレード](#)を参照)。
- フェデレーション ([フェデレーションサーバ](#)と[フェデレイテッドディレクトリ](#)を参照)。

ビデオストリーミングと録画設定

- すべてのビデオエンコーディング設定 ([カメラ設定](#)を参照)。
- ビデオストリームと品質設定の選択 ([ビデオ品質](#)を参照)。
- イベントに基づいたビデオ品質の動的な調整 ([録画品質を引き上げる](#)を参照)。
- 日中と夜間に基づいたストリーミング属性の自動的な調整 ([全般予定](#)の項目下の[時間適用範囲](#)を参照)。
- オンデマンド・モーション・連続的な録画 ([アーカイブ処理予定](#)の項目下の[アーカイピングモード](#)を参照)。
- プリポストイベント録画バッファ設定 ([録画](#)を参照)。
- フルスクリーンで、または検出範囲よっての動体検知 ([動体検知](#)を参照)。
- 各カメラ用の個々の時間帯 ([時間帯](#)を参照)。

アーカイブ管理設定

- アーカイピング管理 (ウェルカム - 概念 - [アーカイピング管理](#)を参照)。
- アーカイブ処理予定の定義 ([アーカイブ処理予定](#)と[全般予定](#)を参照)。
- アーカイブクリーンアップと保存期間の設定 ([アーカイブ](#)の項目下の[アーカイピング](#)を参照)。
- アーカイブストレージ使用と設定を見る ([アーカイブ](#)の項目下の[統計](#)を参照)。
- バックアップステータスを見る、およびバックアップ設定を管理する ([アーカイブ](#)の項目下の[バックアップ](#)を参照)。
- 復元されたバックアップセットを見るおよび管理する ([バックアップセット](#)と[アーカイブの復元](#)を参照)。
- 冗長アーカイピングの設定 ([ユニット](#)の項目下の[スタンバイアーカイブ](#)を参照)。
- フェデレイテッドカメラのアーカイピングの設定 ([補助アーカイブ](#)を参照)。

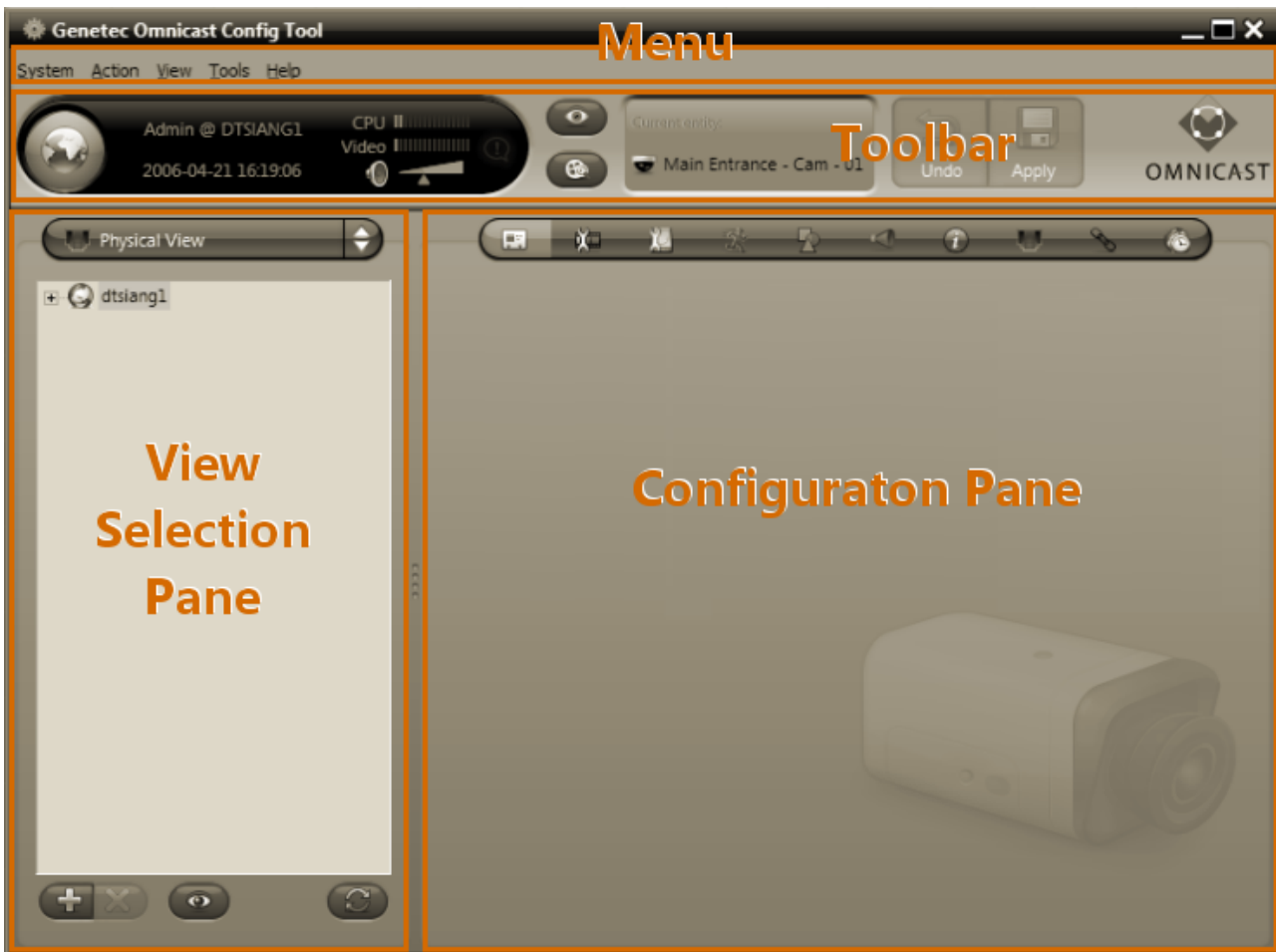
アラーム管理とイベント処理

- イベント処理 (ウェルカム - 概念 - [イベント処理](#)を参照)。
- カスタムイベントとアクションの定義 ([カスタムイベント](#)と[カスタムアクション](#)を参照)。
- PTZカメラを自動的にその定位置に戻るよう設定する ([PTZモーター](#)の項目下の[アクション](#)を参照)。
- アラーム管理 (ウェルカム - 概念 - [アラーム管理](#)を参照)。
- アラーム実体の定義 ([アラーム](#)を参照)。
- 各ユーザ用のアラーム表示モードを選択 ([ユーザ](#)の項目下の[ライブビューア](#)を参照)。
- アラーム履歴を見るおよび管理する (ディレクトリの項目下の[アラーム](#)を参照)。

システムとアクセスセキュリティ設定

- ディレクトリファイルオーバ ([ディレクトリファイルオーバの設定](#)を参照)。
- アーカイブファイルオーバ ([スタンバイアーカイブ](#)を参照)。
- パーチャルマトリクスファイルオーバ ([スタンバイパーチャルマトリクス](#)を参照)。
- メタデータエンジンファイルオーバ ([スタンバイメタデータエンジン](#)を参照)。
- ユーザアクセス権と特権の管制 ([ユーザとユーザグループ](#)を参照)。

ワークスペース



ワークスペース概要

設定ツール=ワークスペースは4つのメインエリアに分けられます(上記図参照)。

アプリケーションメニュー アプリケーションメニューは標準のWindowsアプリケーションメニューです。マウスを使うことは対照的にアプリケーションを相互作用するためにキーボード代案を提供します。しかしながら、フェイルオーバーシステムを設定するなどのある特定のコマンドはこのメニューからのみ達することができます。[さらに学ぶ](#)。

ツールバー ツールバーは接続ステータス・現在の日時・CPU使用の割合を示します。[さらに学ぶ](#)。

視界選択枠 視界選択枠はユーザにシステム要素の8つのビューイングスキームの1つを選択させます。ロジカルビュー・フィジカルビュー・ユーザ管理ビュー・予定管理ビュー・アラーム管理ビュー・バーチャルマトリクス管理ビュー・アドイン管理ビュー・フェデレーション管理ビュー。[さらに学ぶ](#)。

設定枠 設定枠は視界選択枠(左側)で選択された要素の詳細なビューを提出します。すべての設定可能な要素がOmnicastで名前と記述を持ちます。特定のセッティングは選択された要素タイプに依存します。[さらに学ぶ](#)。

ワークスペースのカスタマイズ

設定ツール=ワークスペースの最下部で2つの主要な枠のサイズは希望通りサイズ変更できます。2つの枠を分割している端をクリックして、左右にドラッグしてください。ライブビューアやアーカイブプレイヤーとは異なり、設定ツール=ワークスペースの一部は視界から隠すことができません。ワークスペースを管理することについてより多く学ぶために、設定ツール - [ビューメニュー](#)のセクションを参照してください。

メニュー



この設定ツールメニューは次のサブメニューで構成されています。

システムメニュー このメニューはディレクトリからユーザが接続または切断することができます。[さらに学ぶ](#)。

アクションメニュー このメニューで管理者はシステム実体の作成・改名・削除することができます。さらにカメラのリスト全体に同じ設定を適用するようなグラフィックユーザインタフェースで他のどこからもアクセスできない少数の非常に有用なコマンドを提供します。[さらに学ぶ](#)。

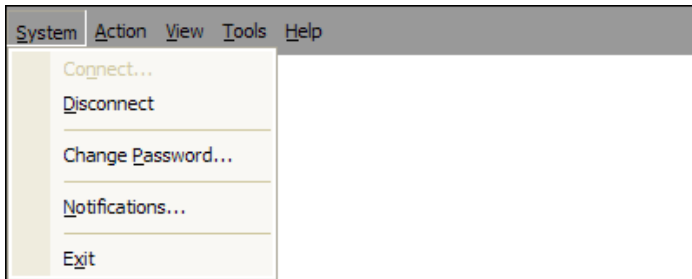
ビューメニュー このメニューでユーザはソートオプション (名前またはタイプで要素をソートします) だけでなく、[視界選択枠](#)で希望のビューを選択することができます。[さらに学ぶ](#)。

ツールメニュー すべてのOmnicastアプリケーションのツールメニューのように、ここで他のOmnicastアプリケーションを始めるコマンドを見つけることができます。けれどもサウンドファイルテストとこのメニューを通してアクセスすることができるだけであるディレクトリフェイルオーバー設定ダイアログはより重要です。[さらに学ぶ](#)。

ヘルプメニュー このメニューでユーザは様々なヘルプ機能にアクセスできます。「内容...」を選択するか、または[F1]をクリックすることで、走らせている現在のアプリケーションに関連したこのリファレンスガイドセクションのドキュメントを開くでしょう。[さらに学ぶ](#)。


メニューからナビゲートするために、ただメニュー名をクリックして、オプションメニューを広げてください。メニュー項目上にマウスカーソルを動かすと、他のサブメニューを開示します。さらに読むために、それぞれのサブメニューについて対応するリンクをクリックしてください。

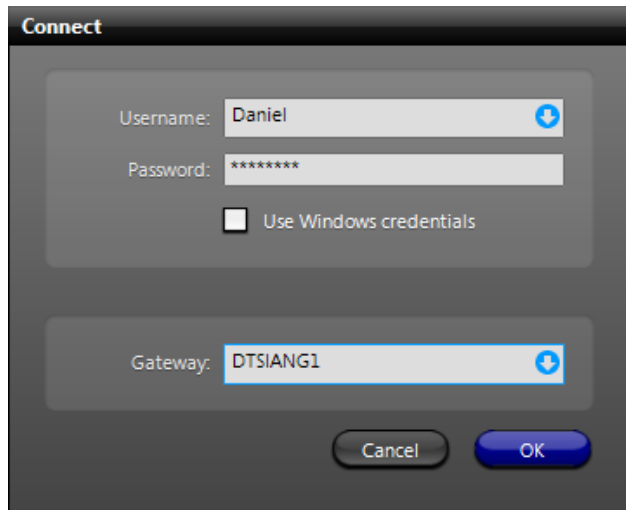
システムメニュー



システムメニューはすべてのOmnicastフロントエンドアプリにおいて標準です。まだ接続していなければ、ユーザをディレクトリに接続させます。別のものに接続することができるように、さらにユーザは現在のディレクトリから切断できます。

接続...


まだディレクトリに接続していないなら、このコマンドは利用できます。このコマンドは[アプリケーションコントロールパネル](#)で  ボタンをクリックすることと同じです。それは次のダイアログボックスを広げます。




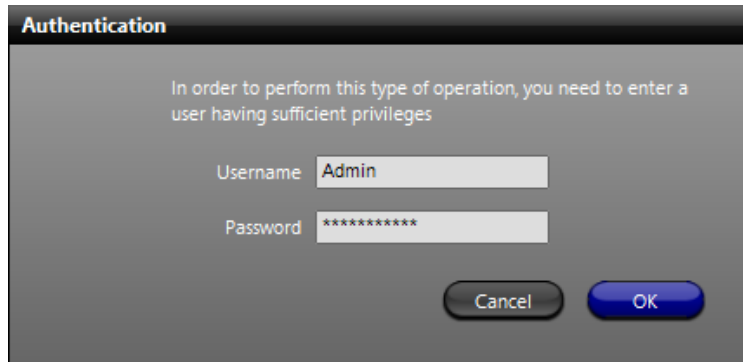
設定ツールを使うために、(システム管理者によって提供されるべき) ユーザ名とパスワードを入力して、あなた自身を識別しなくてはなりません。

ディレクトリとその高度なオプションに接続することについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念の項目下の[接続ダイアログ](#)の項を参照してください。

切断

このコマンドは現在のディレクトリから設定ツールを切断しますが、アプリケーションを終了しません。[アプリケーションコントロールパネル](#)で  ボタンをクリックすることと同じです。別のディレクトリに、または別のゲートウェイを通じて接続したいなら、このコマンドを使ってください。

 ログオフするか、またはアプリケーションを終了するために、「クライアントビューの変更」[特権](#)を必要とすることに注意してください。この特権を持っていないなら、それを持つユーザで入るよう促されるでしょう。



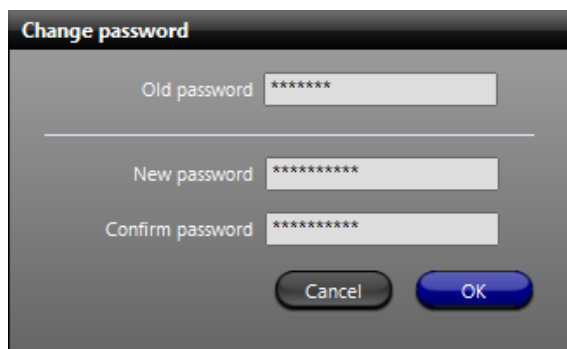
Authentication

In order to perform this type of operation, you need to enter a user having sufficient privileges

Username

Password

パスワードの変更 このコマンドで現在接続されたユーザは自身のパスワードを変更することができます。



Change password

Old password


New password

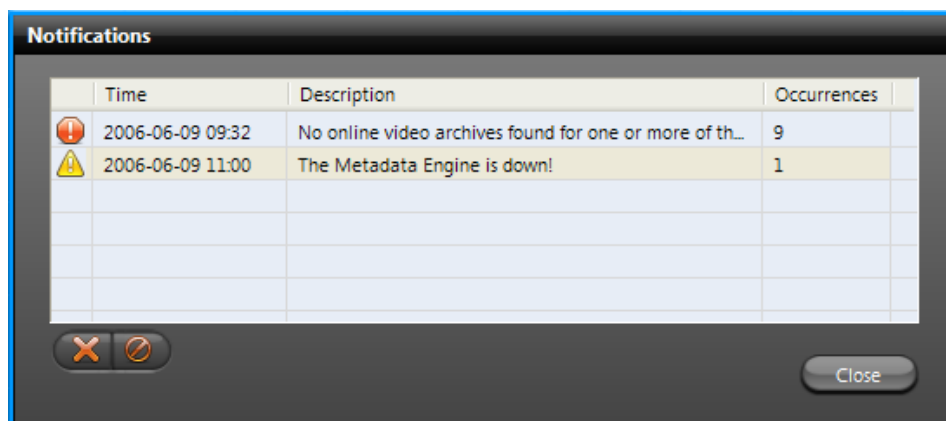
Confirm password

パスワードを変更するために、最初に古いパスワードを、次に新しいパスワードを2回入力して、OKをクリックしてください。セキュリティ上の理由で、2つめのフィールドに新しいパスワードをコピーして、貼り付けることができません。



通知

「見逃した通知」ログを開くためにこのコマンドを使ってください。スクリーンを画面いっぱいにするのを避けるために、プリセットされた時間中にユーザによって承認されない設定ツールによって示されたすべての通知メッセージはこのログに移されます。通知メッセージがスクリーンに留まる時間は10秒のデフォルト値を持っています。オプションダイアログの[ユーザインタラクションオプション](#)でこの値を変更することができます。




ログにメッセージがあるとき、通知ボタン  がツールバーの[アプリケーションコントロールパネル](#)に現れるでしょう。通知ボタンをクリックすることで「通知」ログを開きます。





Notifications

	Time	Description	Occurrences
	2006-06-09 09:32	No online video archives found for one or more of th...	9
	2006-06-09 11:00	The Metadata Engine is down!	1

各 ログエントリの前 のアイコンはメッセージのタイプを示 します。

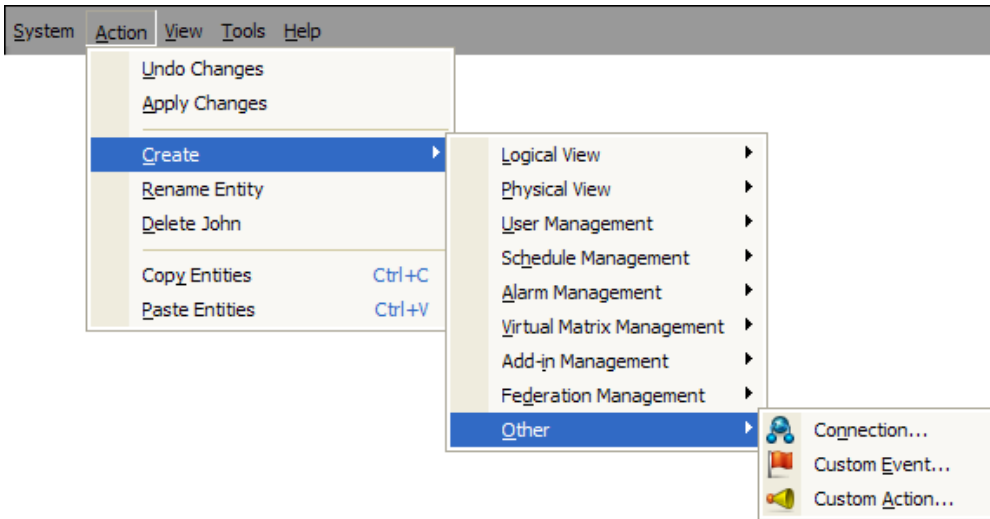
-  情報 メッセージ
-  警告 メッセージ
-  エラー メッセージ

すぐにすべてのメッセージをクリア  するか、または1つずつ削除  することができます。ある特定のメッセージがそれらの発生回数によって繰り返し表示されたと見分けることができます。時間は最後の発生が表示された時に対応します。

終了

このコマンドは現在のディレクトリから設定ツールを切断して、アプリケーションを終了します。


アクションメニュー



設定枠へ行った最後の変更を適用するおよび元に戻すなどの少数の例外で、このメニューは視界選択枠の[コンテキストメニュー](#)から利用可能なコマンドの大部分を繰り返します。


変更を元に戻す 設定枠に行った最新の変更を元に戻します。

変更の適用 設定枠に行った最新の変更を適用します。

作成 このコマンドは[視界選択枠](#)で見つかる作成  ボタンと同じです。作成することができる実体はそれらが見つかる[ビュー](#)によって分類されます。各タイプの実体の作成についてより多く学ぶために、以下に提供されたリンクをクリックしてください。

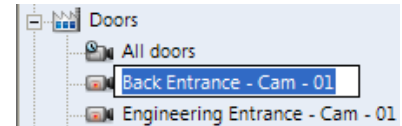
 サイト
 PTZモーター
 ビデオユニット (さらに ビデオユニットの作成 を参照)
 ユーザ
 ユーザグループ
 全般予定
 アーカイブ処理予定
 マクロ予定
 アラーム
 モニタグループ
 カメラグループ
 マクロ
 カメラシーケンス
 CCTVキーボード
 ハードウェアマトリクス
 アクセスコントロール
 マクロ
 ライブビューア= プラグイン
 バーチャルマトリクス= プラグイン
 メタデータエンジン= プラグイン

 フェデレイテッドディレクトリ
 接続
 カスタムイベント
 カスタムアクション

 **注意** ほとんどの物理的なユニットとそれらの取付けられたデバイス (ビデオエンコーダ・ビデオデコーダ・シリアルポート・デジタル入力・出力リレー) を手動で作成することができません。それらはアーカイブによって探索しなければなりません ([自動探索](#)を参照)。

実体の改名

視界選択枠で現在選択された実体の名前を変更します。実体名はエディットボックスで変わります(右側図参照)。



実体の削除

現在選択された実体を削除します。コマンドが有効であるとき、選択した実体のタイプを示すでしょう。それが**不活性** (赤で現わす) であるなら、発見されたデバイス (すなわちユニットまたは取付けられたデバイスのいずれか) を削除できないことに注意してください。

実体のコピー

貼り付ける目的のために選択された実体の設定をコピーします。このコマンドはユーザによって定義された実体でのみ作用します。

実体の貼り付け

最後にコピーされた実体を貼り付けます。新しい実体は「<old entity name>のコピー」と命名されるでしょう。このコマンドはユーザによって定義された実体でのみ作用します。

ビデオユニットの作成

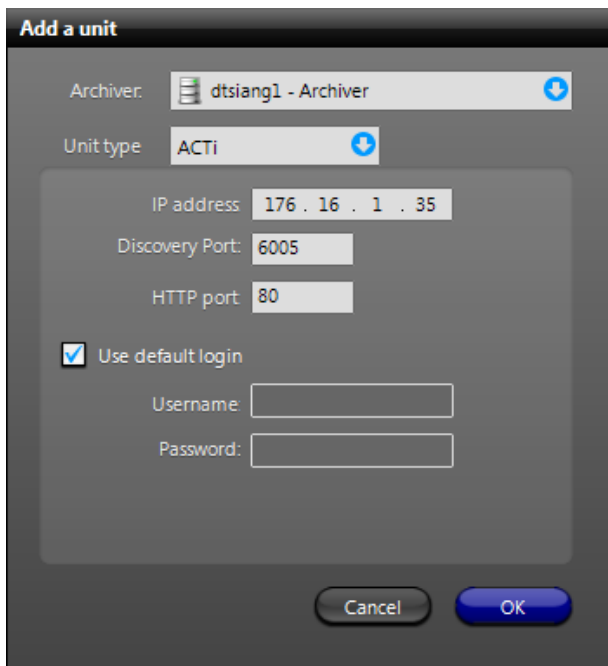


概要

ネットワークでそれらを見つけたとき、[アーカイブ](#)によってビデオユニットが一般に作成されます。[自動探索](#)をサポートしないユニット (すなわちACTi・BOSCH・Verint以外のすべてのユニット) において、システムにそれらを加える最も良い方法は[探索ツール](#)を使うことです。ネットワーク設定が探索要求を送ることができないときのみ、例えば、[ブロードキャスト](#)で探索要求がされる間にネットワークが[ユニキャスト](#)のみをサポートする時、このコマンドがそのためのものであるビデオユニットの手動作成が必要です。

手動でビデオユニットを作成するために、[アクション](#)メニュー、「[フィジカルビュー](#)」、「[ビデオユニット...](#)」の順に進み「[作成](#)」コマンドを選択してください。「[ユニットの追加](#)」ダイアログ (左参照) が現れるでしょう。

1. 最初に、ユニットを加えたいアーカイブを選択します。
2. そして次に、追加したいユニットのタイプを選んでください。ステップの残りは選択したユニットタイプに依存します。




3a. ACTiユニット


ACTiユニットについては、選択されたアーカイブがサーバ管理のACTiエクステンションで設定されることを確認しなければなりません (サーバ管理 - [アーカイブエクステンション](#) - [ACTi](#)を参照)。

IPアドレス・探索ポート・ユニットのHTTPポートを指定しなくてはなりません。

選択されたアーカイブのACTiエクステンションのために設定されたデフォルトログインを使うか (サーバ管理 - [アーカイブエクステンション](#) - ACTi - [全般](#)を参照)、または明確にそれらに入るために [デフォルトログインを使用](#)」を選んでください。

Add a unit

Archiver: 

Unit type: 

IP address:

HTTP port:

Use default login

Username:

Password:


3b. AXISユニット


AXISユニットについては、選択されたアーカイブがサーバ管理のAXISエクステンションで設定されることを確認しなければなりません (サーバ管理 - アーカイブエクステンション - [AXIS](#)を参照)。

IPアドレス・ユニットのHTTPポート・ログインユーザ名・パスワードを指定しなくてはなりません。

選択されたアーカイブのAXISエクステンションのために設定されたデフォルトログインを使うために「 デフォルトログインを使用」を選んでください (サーバ管理 - アーカイブエクステンション - AXIS - [全般](#)を参照)。

Add a unit

Archiver: 

Unit type: 

IP address:

Discovery Port:

Command Port:

Use default login

Password:


3c. Boschユニット


Boschユニットについては、選択されたアーカイブがサーバ管理のBoschエクステンションで設定されることを確認しなければなりません (サーバ管理 - アーカイブエクステンション - [Bosch](#)を参照)。

IPアドレス・ユニットの探索ポートとコマンドポート・ログインパスワードを指定しなくてはなりません。

選択されたアーカイブのBoschエクステンションのために設定されたデフォルトログインを使うために「 デフォルトログインを使用」を選んでください (サーバ管理 - アーカイブエクステンション - Bosch - [全般](#)を参照)。


Add a unit

Archiver: 

Unit type: 

IP address:

HTTP port:

Product type: 

Description: **WV-NM100**

Use default login

Username:

Password:


3d. JPEGユニット


選択されたアーカイブがサーバ管理のJPEGエクステンションで設定されることを確認しなければなりません (サーバ管理 - アーカイブエクステンション - [JPEG](#)を参照)。

IPアドレス・HTTPポートを指定して、そのログインユーザ名とパスワードで特定のプロダクトタイプを選択しなくてはなりません。選択されたアーカイブのJPEGエクステンションのために設定されたデフォルトログインを使用されるなら 「デフォルトログインを使用」を選んでください。

i 注意 他のすべてのユニットタイプが失敗する場合に限り JPEGを使ってください。エンコーダの1つ以上のタイプ (例えば MPEG-4とMJPEG) をサポートするユニットについては、最初にメーカーの専有のソフトウェアでユニットを設定しなければならいかもしれません。

Add a unit

Archiver: 

Unit type: 

IP address:

HTTP port:

Use default login

Username:

Password:

3e. Sonyユニット

Sonyユニットについては、選択されたアーカイブがサーバ管理のSonyエクステンションで設定されることを確認しなければなりません (サーバ管理 - アーカイブエクステンション - [Sony](#)を参照)。

ユニットのIPアドレスとHTTPポートおよびそのログインユーザ名とパスワードを指定しなくてはなりません。

選択されたアーカイブのSonyエクステンションのために設定されたデフォルトログインを使うために 「デフォルトログインを使用」を選んでください (サーバ管理 - アーカイブエクステンション - Sony - [全般](#)を参照)。

3f. Verintユニット

Verintユニットについては、選択されたアーカイブがサーバ管理のVerintエクステンションで設定されることを確認しなければなりません (サーバ管理 - アーカイブエクステンション - [Verint](#)を参照)。

ユニットのためにIPアドレスとVSIPポートを指定する必要があります。

選択されたアーカイブですべてのVerintユニットでSSLを強要するなら、またはSSLの使用を追加したい特定のユニットを知っているなら、 SSL接続を試みる」を選択してください。知らない場合、SSLなしでユニットを追加してください。もしそれが機能しないなら、選択されたSSLで再び試みてください。

3g. Vivotekユニット

Vivotekユニットについては、選択されたアーカイブがサーバ管理のVivotekエクステンションで設定されることを確認しなければなりません (サーバ管理 - アーカイブエクステンション - [Vivotek](#)を参照)。

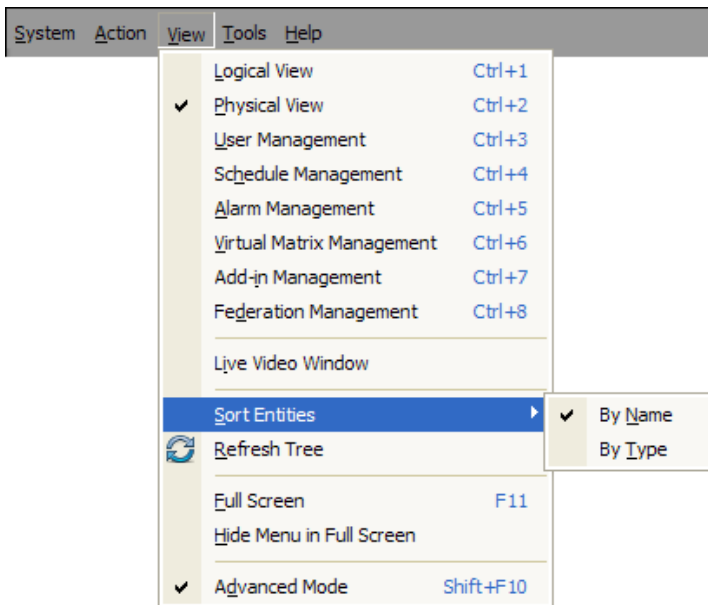
ユニットのIPアドレスとHTTPポートおよびそのログインユーザ名とパスワードを指定しなくてはなりません。

選択されたアーカイブのVivotekエクステンションのために設定されたデフォルトログインを使うために デフォルトログインを使用」を選んでください (サーバ管理 - アーカイブエクステンション - Vivotek - [全般](#)を参照)。

4. OKをクリックしてください。設定が正しいなら、新しいユニットは[フィジカルビュー](#)で選択されたアーカイブの下で数秒以内に現れはらずです。

5. もし選択されたアーカイブがフェイルオーバー設定の一部であるなら、ユニットはさらに[ファイルオーバーリスト](#)の一部であるべきであるスタンバイアーカイブに加えられなくてはなりません。このトピックに関する詳細については、[ウェルカム](#) - システム概念 - アーカイビング管理の項目下の[アーカイブ可用性](#)を参照してください。

ビューメニュー



このメニューは、要素をソートする方法（名前またはタイプによって）と同様に、[視界選択枠](#)でユーザに希望のビューを選択させます。

 メニューの最後の3つの項目にアクセスするために、ユーザが「クライアントビューの変更」[特権](#)を持っていないと注意してください

ロジカル

[ロジカル](#)ビューを選択してください。このビューは「サイト」と呼ばれる論理的なグループ化の階層の中にシステムの物理装置を組織化します。このビューはさらに[カメラツリー](#)と[アナログモニタツリー](#)がどのようにライブビューとアーカイブプレイヤに現れるか定義します。

フィジカル

[フィジカル](#)ビューを選択してください。このビューはそれらを制御する物理装置とともにシステムで[サーバアプリ](#)が利用できることを示します。実体はそれらの物理的な関係に従って階層で構造化されています。

ユーザ管理

ユーザ管理ビューを選択してください。このビューは[ユーザ](#)と[ユーザグループ](#)のような実体からシステムのすべてのアクセスセキュリティの外観を管理することができます。

予定管理

予定管理ビューを選択してください。このビューは[全般予定](#)・[アーカイブ処理予定](#)・[マクロ予定](#)のようなシステムのすべての予定実体を設定することができます。

アラーム管理

アラーム管理ビューを選択してください。このビューは[アラーム](#)・[カメラグループ](#)・[モニタグループ](#)のようなアラーム管理に関してすべての実体を構成します。

バーチャルマトリクス管理


バーチャルマトリクスビューを選択してください。このビューは[カメラシーケンス](#)・[CCTVキーボード](#)・[ハードウェアマトリクス](#)・[アクセスコントロールシステム](#)のように直接バーチャルマトリクスによって制御されたすべての実体を一ヶ所にまとめます。

アドイン管理

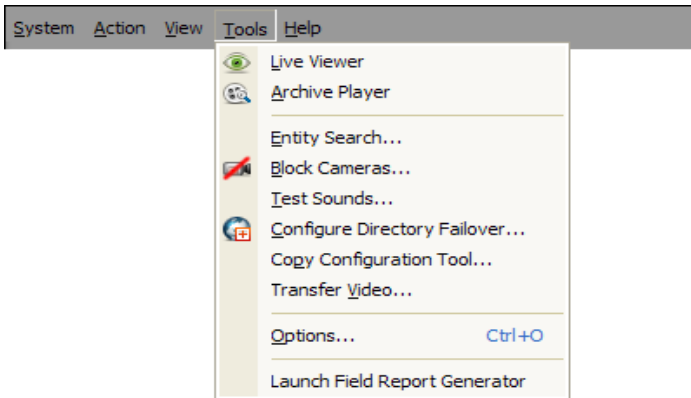
アドイン管理ビューを選択してください。このビューはシステムで定義されたすべての[マクロ](#)と[プラグイン](#)を表示します。

フェデレーション管理

フェデレーション管理ビューを選択してください。このビューはすべての[フェデレイテッドディレクトリ](#)とフェデレイテッド実体を表示します。

- ライブビデオウィンドウ** 選択されたカメラのために**ライブビデオ**ウィンドウを開けてください。これはさらに、視界選択枠でカメラをダブルクリックすることによって実現することができます。
- 実体のソート** タイプまたは名前によって実体を分類してください。ソート順がただ同じ階層構造レベルの中で要素に当てはまるだけであることに注意してください。
- リフレッシュツリー** 視界選択枠で手動でツリー構造をリフレッシュします。枠の一番下で見つかるリフレッシュボタン  と同じです。
- フルスクリーン (F11)** 表示エリアを最大にするためにWindowsアプリケーション境界線なしで設定ツールを表示します。ただアプリケーションウィンドウを最大にする以上のことをフルスクリーンモードが行うことに注意してください。それはさらにタイトルバーとタスクバーを隠します。
- フルスクリーンでメニューを隠す** さらに有効な表示エリアを増やすためにフルスクリーンモードでアプリケーションメニューを隠します。
- アドバンスドモード (Shift + F10)** シンプルおよびアドバンスドモードを切り替えます。シンプルモードで、最もありふれたコントロールのみ表示され、そのため初心者によってユーザインタフェースを簡単にします。アドバンスドモードで、利用可能なすべてのコントロールが表示され、そのため経験豊かなユーザに完全な制御を与えます。

ツールメニュー



このメニューはユーザが次の機能を行うことを可能にします。

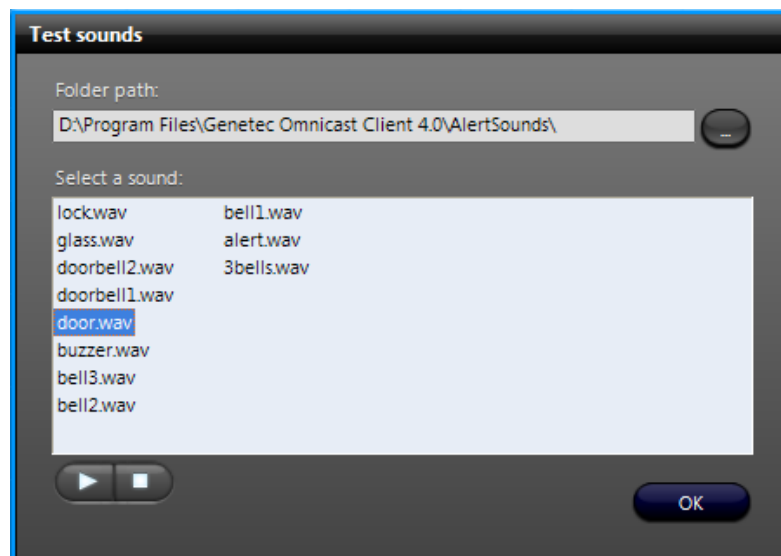
ライブビューア 設定ツールと同じディレクトリ・ユーザ名・接続タイプを使って[ライブビューア](#)を起動させます。

アーカイブプレイヤー 設定ツールと同じディレクトリ・ユーザ名・接続タイプを使って[アーカイブプレイヤー](#)を起動させます。

実体検索 [実体検索](#) ダイアログを開きます (ウェルカム - システム概念 - 実体検索を参照)。

ブロックカメラ 十分な特権を持つユーザがより少ない特権を持つユーザが選択されたカメラを見ることを妨げることを可能にする「ブロックカメラ」ダイアログを開きます。このトピックの詳細のために、ライブビューア - メニュー - ツールメニューの項目下の[カメラブロッキング](#)を参照してください。

サウンドテスト ユーザがシステムで利用可能なサウンドファイルを聞くために「テストサウンド」ダイアログを開きます。これらは、特定のイベントのユーザに通知するためにアクション「[アラートサウンドを送る](#)」をプログラムするとき、再生することができる音です。サウンドファイルが使われるコンテキストを理解するために、[イベント処理](#)の項を読んでください。



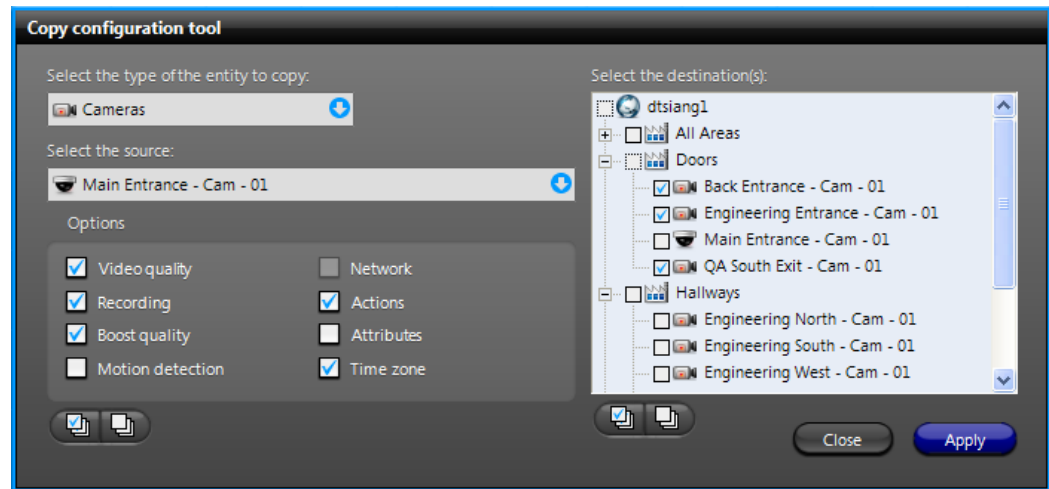
サウンドファイルを再生するために、リストからただそれを選択して、再生ボタンをクリックしてください。他のディレクトリからファイルを見つけるためにファイルブラウザを使ってください。

ディレクトリファイルオーバの設定


「ディレクトリファイルオーバ設定ウィザード」ダイアログを開きます。「[ディレクトリファイルオーバの設定](#)」セクションで与えられるウィザードをどのように使用するかにについて指示します。

設定ツールのコピー

同じタイプの他の選択された実体のリストにユーザが選択された実体の設定をコピーさせる「設定ツールのコピー」ダイアログを開きます。このダイアログはさらに視界選択枠の[コンテキストメニュー](#)から利用できます。

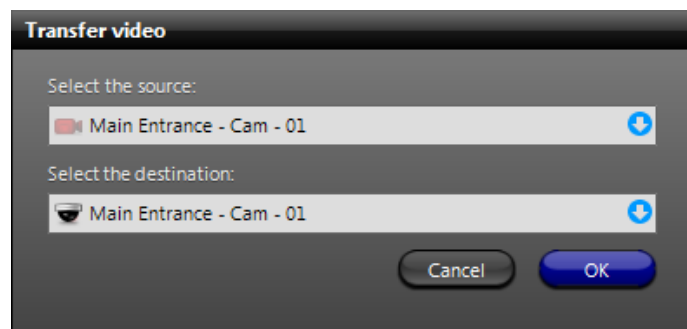


選択された実体の設定をコピーするには：

1. コピーしたい実体のタイプを選択してください。これは利用可能なコピーオプションを決定するでしょう。
2. 設定をコピーしたい実体を選択してください。リソースロジカルツリービューを表示するために  ボタンをクリックして、サンプルとして使いたい実体を選びます。
3. コピーしたい設定項を選択します。適用されるすべてのオプションを選択してください。
4. オプションボックス、コピーしたい設定項で選択してください。利用可能なオプションはステップ1で選択された実体タイプに依存します。
5. 設定をコピーしたい実体を選択してください。
6. 「適用」をクリックします。

ビデオの転送

「ビデオ転送」ダイアログを開きます。[ビデオエンコーダ](#) (カメラ) が置き換えられたとき、このツールが使われます。同じようにカメラのためにビデオアーカイブの2セットを持つのを避けるために、新しいエンコーダに関連づけられたビデオをオリジナルのエンコーダに転送することができます。



あるエンコーダから別のものまでビデオアーカイブを転送するには：

1. 一番上のドロップダウンリストからソースエンコーダを選択します。ソースエンコーダが不活性、すなわち赤で示されていることに注意してください。
2. 一番下のドロップダウンリストから宛先エンコーダを選択してください。

3. OKをクリックします。



警告 2台のエンコーダは重複しているビデオファイルを持つことができません。もし重複するビデオが検出されるなら、転送は中止され、エラーメッセージが表示されます。

オプション

設定 ツール= [オプションダイアログ](#)を開きます。

カスタムメニュー項目

ツールメニューで「オプション...」の後にリストされたすべてのメニュー項目がカスタマイズ可能です。すべてのOmnicastクライアントアプリはカスタムメニュー項目「フィールドレポート作成の起動」でインストールされます。任意の理由のためにテクニカルサポートに電話をかける必要があるなら、このコマンドは非常に有用であることが分かるかもしれません。フィールドレポート作成は、サポートチームがあなたの問題を診断するのを助けることができるシステムの状況に関して関連する情報を集めるツールです。

ツールメニューをカスタマイズする方法を学ぶために、[ツールメニューのカスタマイズ](#)を参照してください。

[設定 ツール](#) > [メニュー](#) > ツールメニュー

ディレクトリフェイルオーバーの設定

フェイルオーバーとは何か？

フェイルオーバーは (例えばディレクトリ・アーカイブ・バーチャルマトリクスのような) システムコンポーネントの機能があるバックアップ動作モードです。プライマリコンポーネントが故障または予定されたダウンタイムから利用できなくなると、セカンダリシステムコンポーネントによって引き受けられます。システムをよりフォールトトレラントにするために使われるフェイルオーバーは一般に常に利用可能でなければならないミッションクリティカルシステムの不可欠な部分です。手順がエンドユーザに可能な限りスムーズであるように、手順は自動的にスタンバイシステムコンポーネントにタスクを取り除くことを伴います。

Omnicastで、フェイルオーバーは次のサービスに適用されます。

- [ディレクトリとゲートウェイ](#)
- [アーカイブ](#)
- [バーチャルマトリクス](#)
- [メタデータエンジン](#)

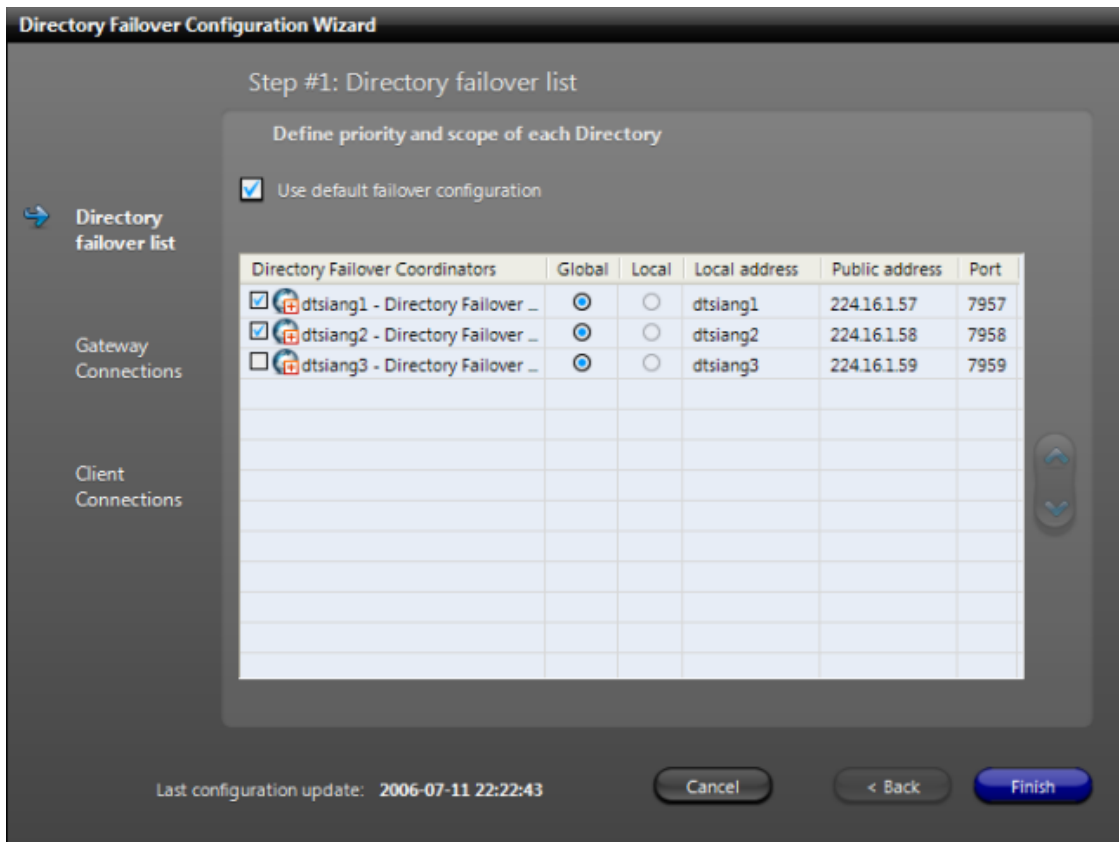
現在の章はただディレクトリフェイルオーバーを扱うだけです。ディレクトリフェイルオーバーは「ディレクトリフェイルオーバー設定ウィザード」(以後「ウィザード」として短縮) と呼ばれるツールを使って設定されます。他のOmnicastアプリケーションのフェイルオーバー設定について学ぶために、以下のリンクをたどってください。

- アーカイブフェイルオーバー:設定ツール - ユニットの項目下の[スタンバイアーカイブ](#)を読んでください。
- バーチャルマトリクスフェイルオーバー:設定ツール - バーチャルマトリクスの項目下の[スタンバイバーチャルマトリクス](#)を読んでください。
- メタデータエンジンフェイルオーバー:設定ツール - プラグイン - メタデータプレイヤプラグインの項目下の[スタンバイメタデータエンジン](#)を読んでください。

「ディレクトリフェイルオーバーの設定」を選択することによって、ウィザードは[ツールメニュー](#)から呼び出されます。ディレクトリフェイルオーバーを設定する2つの方法があります。[デフォルトフェイルオーバー設定](#)を選択することによってすべてをウィザードセットアップにさせるか、または設定ステップからウィザードガイドを許可することによって[手動](#)ですべてを設定するか、どちらかが可能です。

デフォルトフェイルオーバー設定

ディレクトリフェイルオーバーを設定する最も容易な方法はデフォルト設定を使うことです。ほとんどのOmnicastインスタレーション、すなわち、すべてのディレクトリサーバが同等のマシンであるシングルLANに限定されたインスタレーションに対してお勧めです。



ディレクトリフェイルオーバーリスト

デフォルトフェイルオーバー設定を選択されると、設定のほとんどが自動的に選択されます。処理する必要がある唯一の外観は次のようになります。(1) ディレクトリがフェイルオーバーに関係していること;および (2) [フェイルオーバーリスト](#)のディレクトリの順序。

注意 システムに新しいディレクトリサーバが加えられるとき、それはリストで選択されずに現れます。明確にそれをフェイルオーバーリストの一部にするよう選択しなくてはなりません。

リストのトップのディレクトリはプライマリディレクトリと呼ばれます。それは通常の状態で作動しているべきものです。リストのディレクトリの残りがセカンダリディレクトリと呼ばれます。プライマリディレクトリが利用できなくなる場合に備えて、それらはバックアップの役をします。たった1つのディレクトリが随時走っているべきです。現在動作しているディレクトリはカレントディレクトリとして参照されます。

ディレクトリフェイルオーバー調整

ディレクトリフェイルオーバー調整 (DFC) はディレクトリフェイルオーバーリストの監視者です。フェイルオーバーに関係する各ディレクトリサーバに1つのDFCをインストールしなければなりません。ディレクトリデータベースへのすべての変更を反映して、DFCは互いに一定の通信で残っています。そしてそれはすべてのOmnicast設定のセントラルレポジトリです。ディレクトリが利用できなくなると、ラインの次のものがそのフェイルオーバー調整によって始められるでしょう。フェイルオーバーリストに残っているディレクトリがなくなるまで、このプロセスを継続することができます。リストのよりランクの高いディレクトリサーバが利用可能になると、そのDFCはデータベースのそのローカルコピーを最新レベルに更新して、そのディレクトリサービスを立ち上げます。同時に、新たに始められたサービスがその位置をつくことができるように、セカンダリサーバのDFCはそのディレクトリサービスを止めるでしょう。

フェイルオーバーリストでサーバの順序を変えるために、リストでDFCを選択して、リストを上下に移動するために または ボタンを使用します。

ディレクトリ範囲

ディレクトリがグローバルまたはローカルな範囲で設定することができます。グローバルディレクトリはシステム全体をサポートするものです。一方ローカルディレクトリは一般に同じLAN内のOmnicastアプリケーションのサブセットをサポートするようだけに意図されます。そのため、複数のLAN上で拡張している非常に大きなOmnicastシステムで、プライマリディレクトリは多数のローカルセカンダリディレクトリによってバックアップをとることができます。プライマリディレクトリがオフラインになると、それぞれ自身のLANをサポートして、すべてのローカルディレクトリは同時に始めるでしょう。プライマリディレクトリの範囲が常にグローバルであることに注意してください。



注意 デフォルトフェイルオーバ設定で、すべてのセカンダリディレクトリはグローバルです。

ローカルアドレス・公開アドレス・ポート

ローカルおよび公開アドレスはサーバ管理で各ディレクトリサーバのために設定される2つのIPアドレスです。公開アドレスは異なったLANに位置しているDFCに互いに通信することを可能にするために使われます。サーバ管理 - システム - [ネットワーク](#)を見てください。

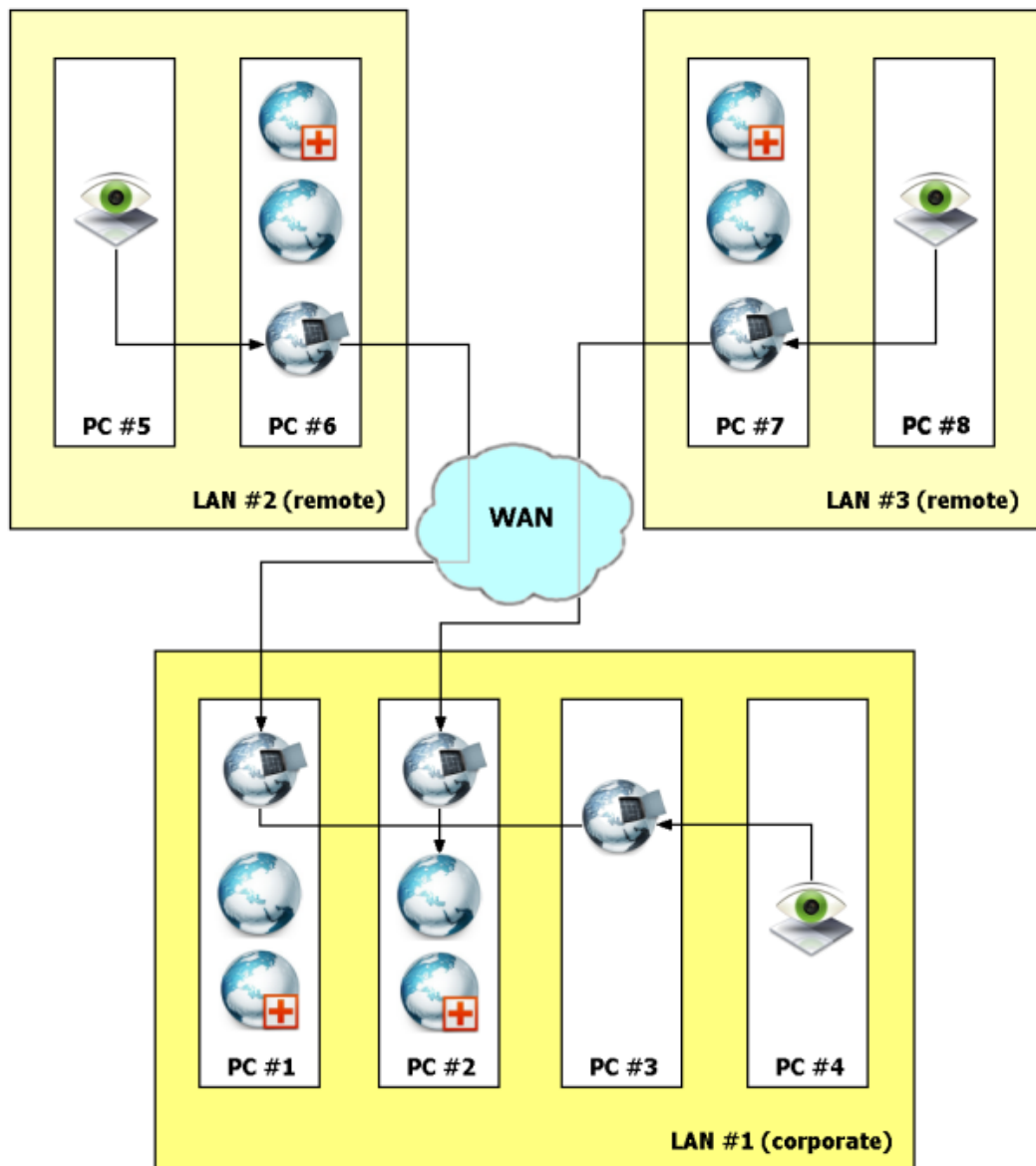
ポート番号はDFCが聞くTCPコマンドポートに対応します。サーバ管理 - [ディレクトリフェイルオーバ調整](#)を見てください。

手動フェイルオーバ設定

デフォルトフェイルオーバ設定がほとんどのOmnicastインストレーションを満たすでしょうが、手動でフェイルオーバを設定するほうが良い場合もあるかもしれません。いくつかのよくある理由は次のようになります。

- しばしば高価なハイエンドサーバであるすべてのミッションクリティカルサーバを複製するのに十分な予算がない。
- システムは別個のLAN上を走りいくつかの支社に分散され、企業のLANへのリンクが失敗するときでさえ、支社を経営し続けることを望む。

手動フェイルオーバ設定を例証するために、次のサンプルシステムを考慮しましょう。サンプルシステムは3つのLAN、#1・#2・#3に分散されます。LAN #1は企業LANで、LAN #2と#3はリモートLANです。



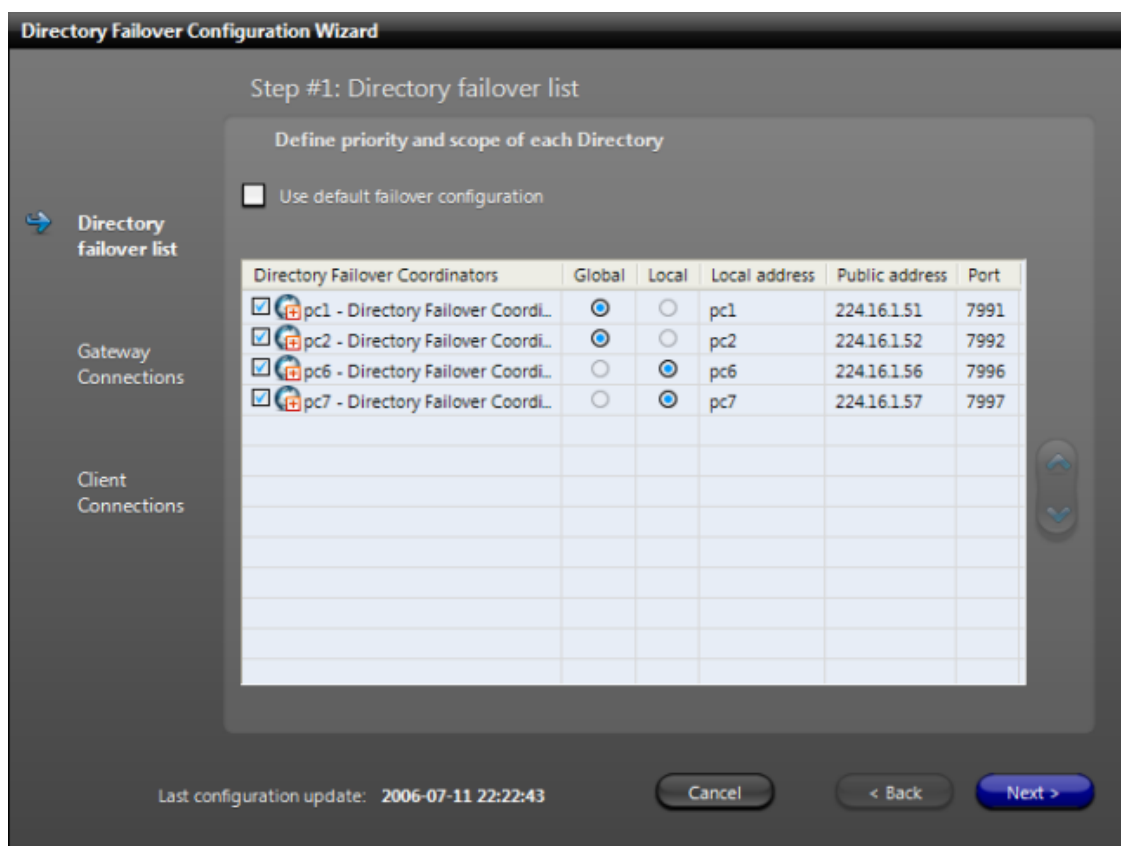
希望の作用は次のとおりです。

- 4つのディレクトリ(🌐) とそれらに対応するDFC (🏠) がPC#1・#2・#6・#7にインストールされました。
- ディレクトリ#1はプライマリディレクトリで、ディレクトリ#2・#6・#7がセカンダリディレクトリになります。
- ディレクトリ#1と#2が企業LAN上で動作している**グローバル**ディレクトリです。
- ディレクトリ#6と#7がリモートLAN用の**ローカル**ディレクトリです。
- 企業LANへのリンクが失敗するとき、リモートLANは独立して機能できなければなりません。
- PC#4がLAN #1のすべてのクライアントワークステーションの代表を務めて、ゲートウェイ#1・#2・#3のいずれかから接続することができます。
- PC#5がLAN #2のすべてのクライアントワークステーションの代表を務めて、ゲートウェイ#6から接続しなくてはなりません。
- PC#8がLAN #3のすべてのクライアントワークステーションの代表を務めて、ゲートウェイ#7から接続しなくてはなりません。
- ゲートウェイ (🌐) #1・#2・#3がディレクトリ#1または#2に接続しようとしなくてはなりません。
- ゲートウェイ#6がゲートウェイ#1・#2・#3またはディレクトリ#6に接続しようとしなくてはなりません。
- ゲートウェイ#7がゲートウェイ#1・#2・#3またはディレクトリ#7に接続しようとしなくてはなりません。

デフォルトフェイルオーバー設定がオフの状態、ここにシステムを設定するためにウィザードを使うべき方法があります。

ステップ#1:ディレクトリフェイルオーバーリスト

行う必要がある最初のことは**フェイルオーバーリスト**で優先権とそれぞれのディレクトリの**範囲**を指定することです。



上記の設定で、ディレクトリ#1はプライマリディレクトリです。

PC#1がオフラインになるなら、ディレクトリ#2が自動的に始められ、カレントディレクトリになるでしょう。PC#1がオンラインに戻るとき、ディレクトリ#2が止められ、ディレクトリ#1が始められるでしょう。

PC#1と#2両方がオフラインになり(例えばWAN障害)なら、ディレクトリ#6と#7が同時に取って代わるでしょう。LAN #2と#3のクライアントがそれぞれのLANでアーカイブによって管理されたライブおよびアーカイブビデオを見るために継続されますが、2つの他のLANのいずれかで管理されたビデオを見ることができません。

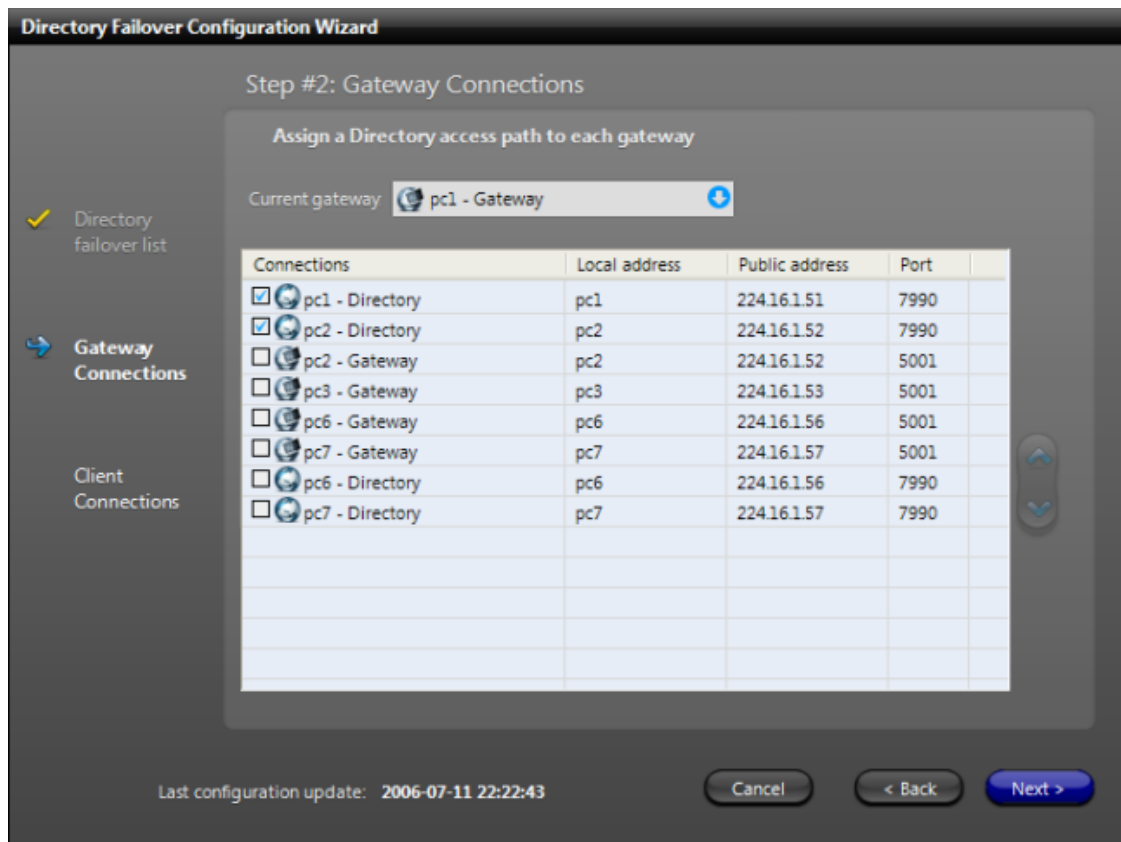
PC#1またはPC#2のどちらかがオンラインに戻るなら、ディレクトリ#6と#7が自動的にそれぞれのDFCによって止められ、すべてのオンラインアプリケーションはグローバルディレクトリを走らせるために再接続するでしょう。

ステップ#2:ゲートウェイ接続

ゲートウェイがすべての他のアプリケーションからディレクトリへの唯一のリンクですから、各ゲートウェイがどのようにカレントディレクトリを見つけるか指定する必要があります。これがステップ#2の目的です。

直接あるいは間接的にゲートウェイをクライアントディレクトリに接続することができます。両方のサービスが同じLANに位置しているとき、ゲートウェイを直接ディレクトリに接続することができます。それらが異なるLANに位置しているとき、ゲートウェイはもう一つのゲートウェイを通過しなくてはなりません。ゲートウェイがクライアントディレクトリを見つけるために試みなくてはならないサービスの順序づけられたリスト（ディレクトリまたはゲートウェイのいずれか）はディレクトリアクセスパスと呼ばれます。

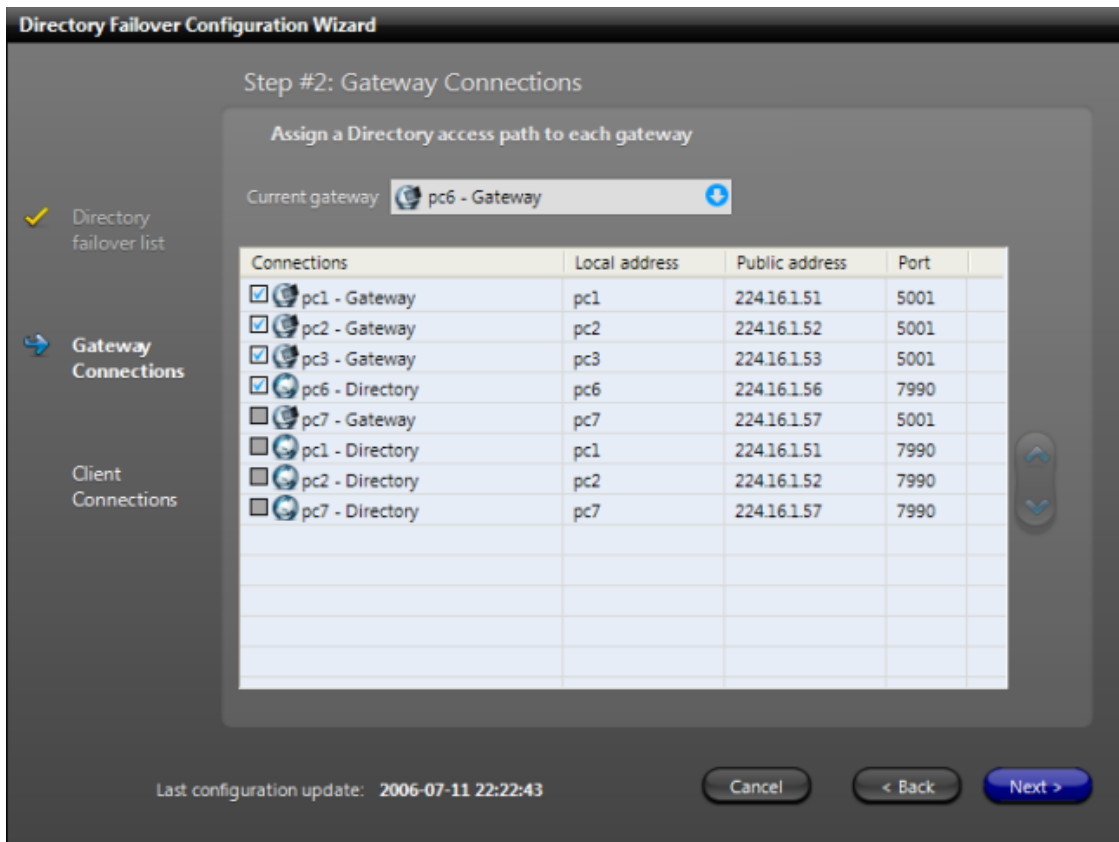
次のスクリーンキャプチャはゲートウェイ#1用の設定を示します。すなわちゲートウェイはP#1にインストールされました。



ディレクトリ#1と#2（選択されるたった2つのサービス）を試みるためにゲートウェイ#1がただ行くだけであることに注意してください。選択されないサービスはディレクトリアクセスパスの一部ではありません。それらが同じLANに位置しているから、ゲートウェイ#1が直接ディレクトリ#1と#2に接続しています。

ゲートウェイ#2と#3用の設定はゲートウェイ#1用のものに類似しています。ゲートウェイ#2用の設定を得るためにただゲートウェイ#1と#2を交換して、ゲートウェイ#3用の設定を得るためにゲートウェイ#1とゲートウェイ#3を交換してください。

ゲートウェイ#6の設定はいくぶん異なっています。以下のスクリーンキャプチャを見てください。



それらが同じLANに位置していないから、ゲートウェイ#6が直接グローバルディレクトリ(#1と#2)に接続できないことに注意してください。グローバルディレクトリ すなわちゲートウェイ#1・#2・#3と同じLANに位置しているゲートウェイの1つを通り抜けなくてはなりません。この場合企業のLANへのリンクはダウンしています。ゲートウェイ#6はローカルディレクトリ#6を頼るでしょう。これが起きるとき、LAN #2が一時的に独立したサブシステムとして機能するでしょう。

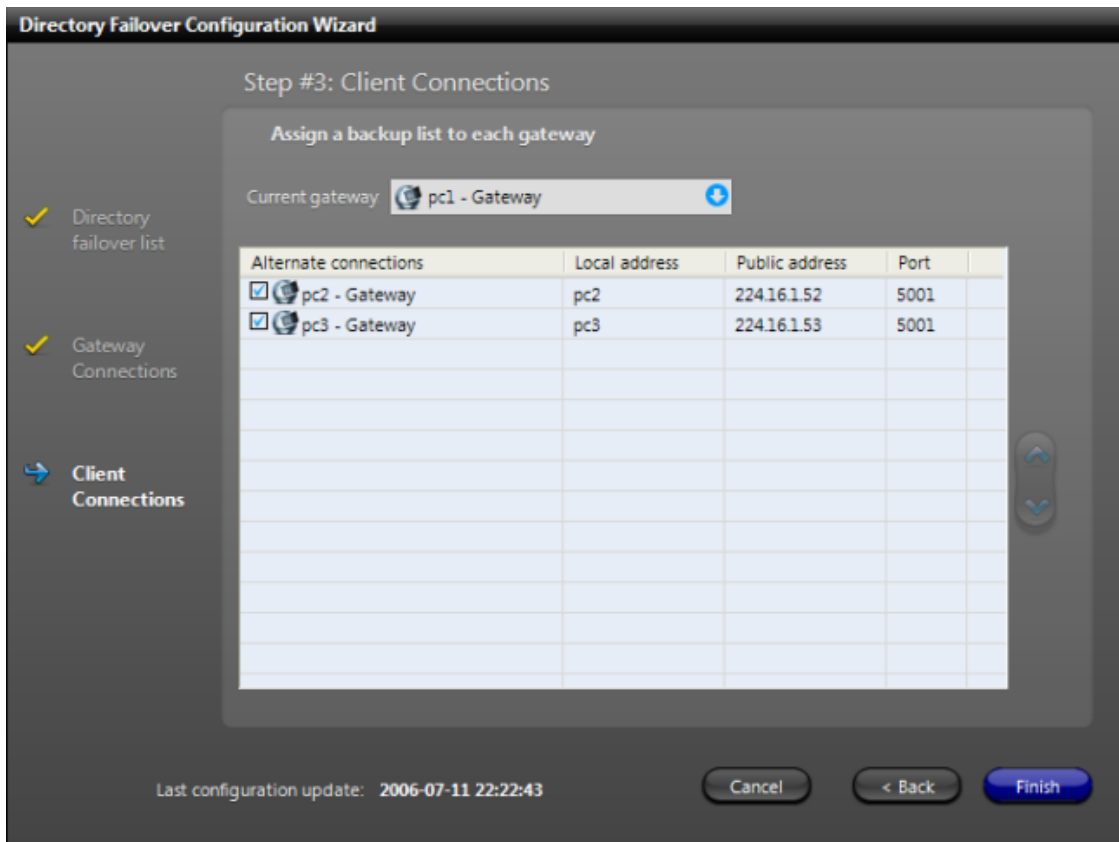
ゲートウェイ#7用の設定はゲートウェイ#6用のものに類似しています。ゲートウェイ#7用の設定を得るためにただPC#6とPC#7を交換してください。

i 注意 [デフォルトフェイルオーバー設定](#)の使用は、システムですべてのゲートウェイのためにディレクトリフェイルオーバーリストをディレクトリアクセスパスとして使用することに等しいです。

ステップ# 3 :クライアント接続

3番目のステップは、それらが求めるゲートウェイが利用できないとき、クライアントアプリに何をすべきかを指示するために使われます。各ゲートウェイのためにシステムで、それが利用できないとき、代替りの選択のリストを指定する必要があります。代案のこのリストはゲートウェイ=バックアップリストと呼ばれます。

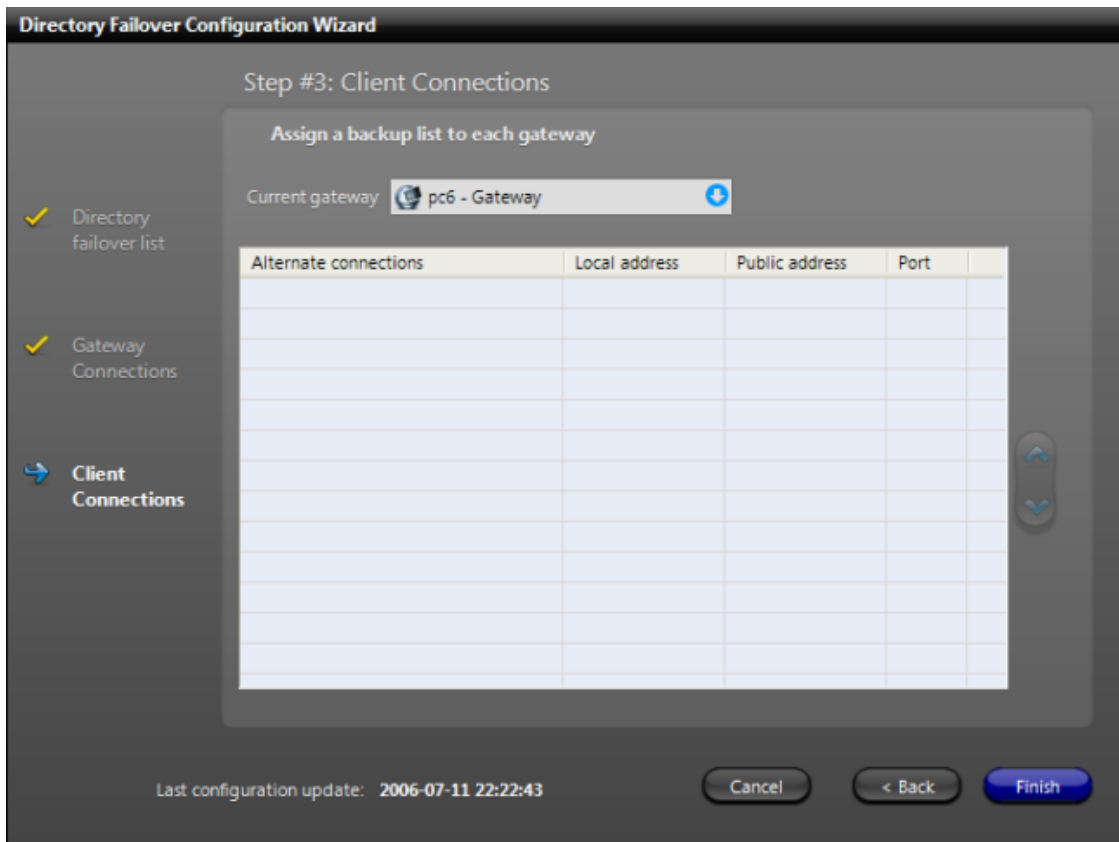
次のスクリーンキャプチャはゲートウェイ#1用の設定を示します。



ゲートウェイ#1バックアップリストは、ゲートウェイ#2とゲートウェイ#3のみ代案として利用可能であることに注意してください。これはただこれら3つのゲートウェイだけが企業LANに位置しているからです。それはリモートLANに位置しているゲートウェイ#6あるいはゲートウェイ#7へのフェイルオーバーにゲートウェイ#1のために意味をなさないでしょう

同様に、ゲートウェイ#2はバックアップとしてゲートウェイ#1とゲートウェイ#3を持つべきです。そしてゲートウェイ#3はバックアップとしてゲートウェイ#1とゲートウェイ#2を持つべきです。

ゲートウェイ#6と#7のようなリモートLANに位置しているゲートウェイについては、バックアップリストが利用できません。以下の画像を見てください。システムは、そのディレクトリアクセスパスが別のゲートウェイで始まる時、ゲートウェイがリモートLANに位置していることを「知っています」。 [ステップ#2](#)を見てください。



制限

1. 企業ゲートウェイがそのバックアップリストでリモートゲートウェイを持つことができません。そしてリモートゲートウェイがそのバックアップリストで企業ゲートウェイを持つことができません。
 2. 2つめの制限は、たとえより多くのゲートウェイが同じリモートLANにインストールされていても、リモートゲートウェイがバックアップリストを持つことができないということです。
- 上記の制限はフェイルオーバーにのみ当てはまるだけです。例えばゲートウェイ#6がオフラインであるなら、LAN #1に位置しているゲートウェイに明確に接続するためにLAN #2に位置しているユーザを何も妨げません。

[設定ツール](#) > [メニュー](#) > [ツールメニュー](#) > [ディレクトリフェイルオーバーの設定](#)

www.genetec.com

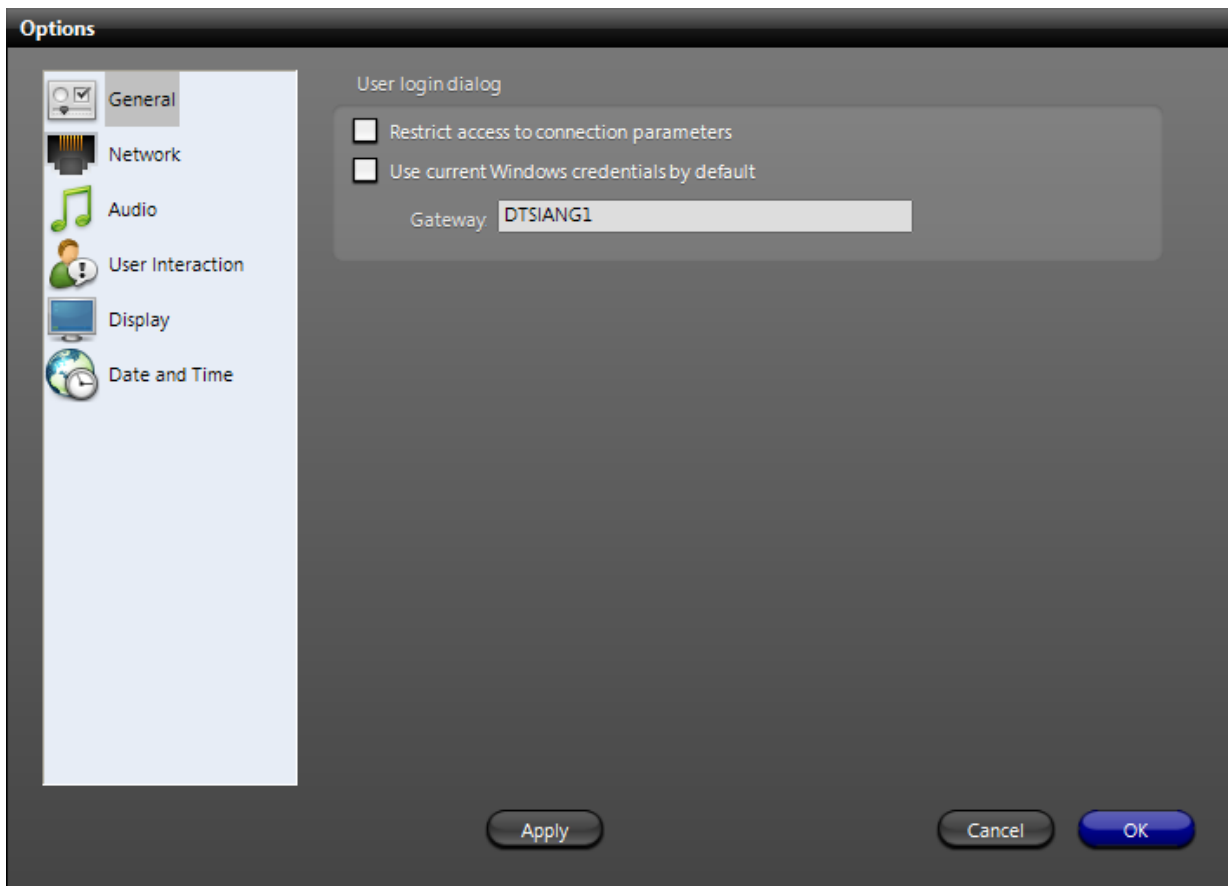
Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

オプションダイアログ

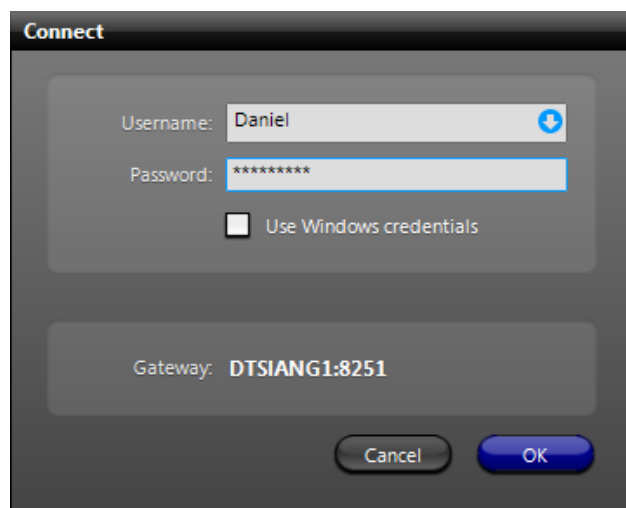
オプションダイアログは設定ツールの[ツールメニュー](#)からアクセスできます。このダイアログから、設定ツールのほとんどのデフォルト作用をあなたの好みに合うよう設定することができます。ダイアログは設定の各グループに1つ、計5つのタブを含んでいます。

[全般](#)、[ネットワーク](#)、[オーディオ](#)、[ユーザインタラクション](#)、[ディスプレイ](#)、[日時](#)

全般設定



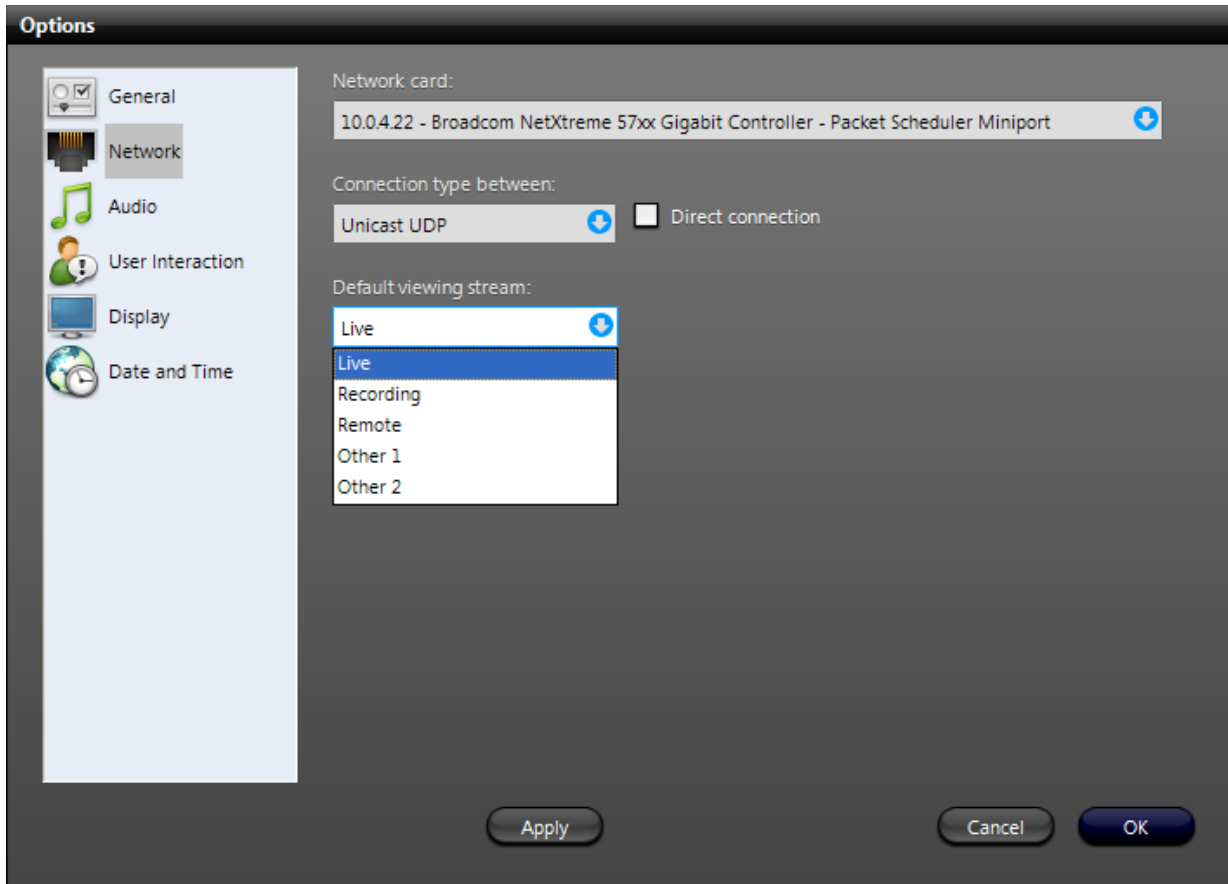
ユーザログインダイアログ **接続パラメータへのアクセスを制限** ユーザが[接続ダイアログ](#)でゲートウェイを変えるのを妨げるためにこのオプションを選んでください。ゲートウェイ= ドロップダウンリストはスタティックフィールドに変わってしまう



デフォルトで現在のWindows資格証明を使用 ユーザログインのためにWindows資格証明を使うためにこのオプションを選んでください。このオプションが選択されるとき、アプリケーションは接続ダイアログを省略して、現在のWindowsユーザ資格証明を使ってログインするためにすぐに進むでしょう。[アクティブディレクトリ](#)はこのオプションが機能するために指定されたOmnicastディレクトリで有効でなければなりません。

[トップページへ](#)

ネットワークオプション



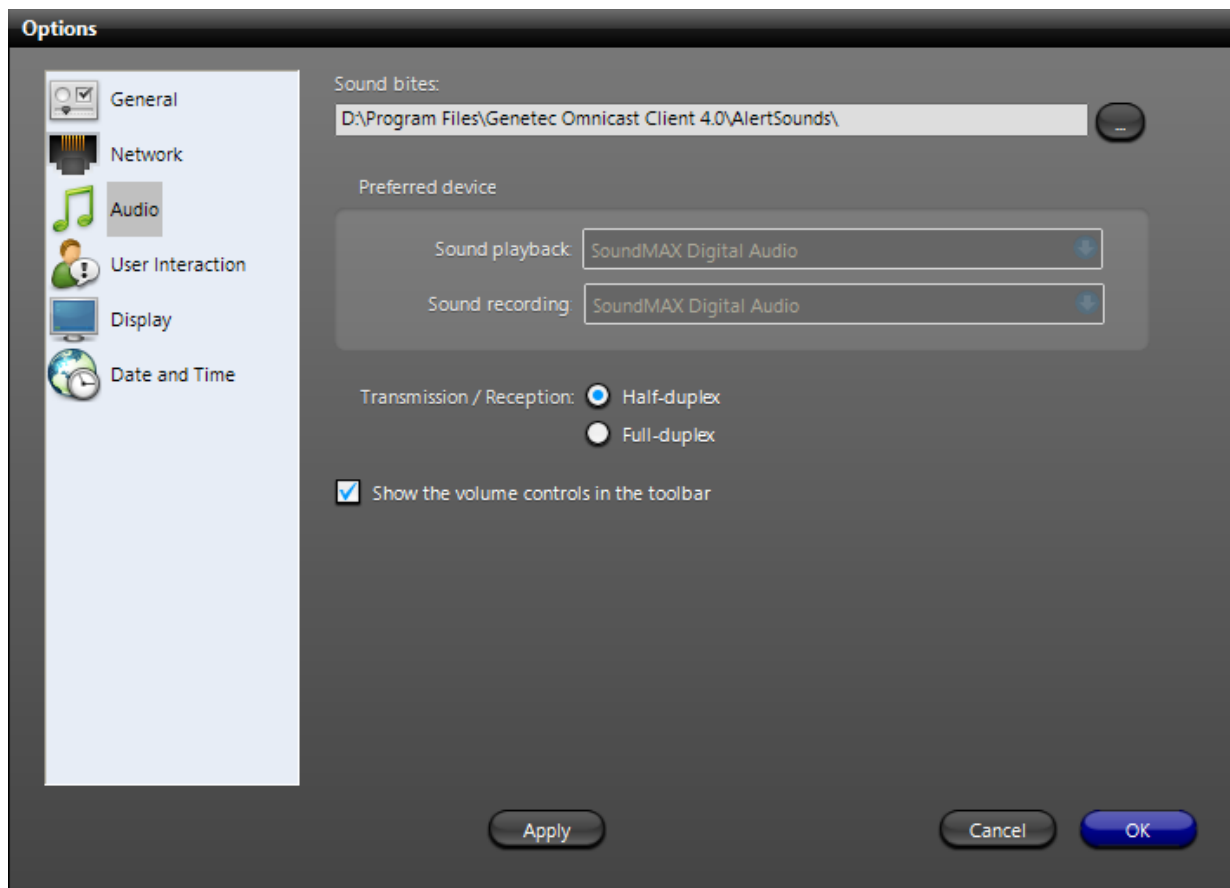
ネットワークカード マシンに1枚以上のネットワークカードが取り付けられているなら、Omnicastのために使うネットワークカードを選ぶために、ここでオプションを与えられるでしょう。

接続タイプ このアプリケーションによって使われるすべてのソフトウェアデコーダに適用される接続タイプをここで選択してください。おまかせ・ユニキャストUDP・ユニキャストTCP・マルチキャストから選択してください。各接続タイプの完全な記述のために、ウェルカム - システム概念の項目下の[ネットワーク接続タイプ](#)の項を参照してください。

直接接続 接続タイプとして「ユニキャストUDP」を選択したときのみ、このオプションが現れます。ライブビューアが[アーカイブ](#)と同じLANに接続していないなら、およびネットワーク設定が[ユニキャスト](#)を使うことを強要する（例えば会社のルータがマルチキャストを許可しない時）なら、このオプションを選択する必要があります。このオプションはアーカイブによってビデオストリームのリダイレクションを避けるのを助けるでしょう。

[トップページへ](#)

オーディオオプション



サウンド再生とサウンド録音のために望ましいデバイスを設定するためにこのオプションを使ってください。「オーディオ」がディレクトリ[ライセンス](#)でサポートされる場合に限り、このタブは目に見えます。

サウンドバイト アラームとアクションのために使われたサウンドファイルが見つけられるフォルダをここで指定してください。サウンドバイトを聞くために、ツールメニューの項目下の[テストサウンドファイル](#)の項を参照してください。このフィールドを空白のままにしておくと、アラート音が聞こえないでしょう。

優先デバイス **サウンド再生** マシンに1枚以上のサウンドカードが取り付けられているなら、サウンド再生のために使うべきカードを選ぶオプションが与えられるでしょう。

サウンド録音 マシンに1枚以上のサウンドカードが取り付けられているなら、サウンド録音のために使うべきカードを選ぶオプションが与えられるでしょう。

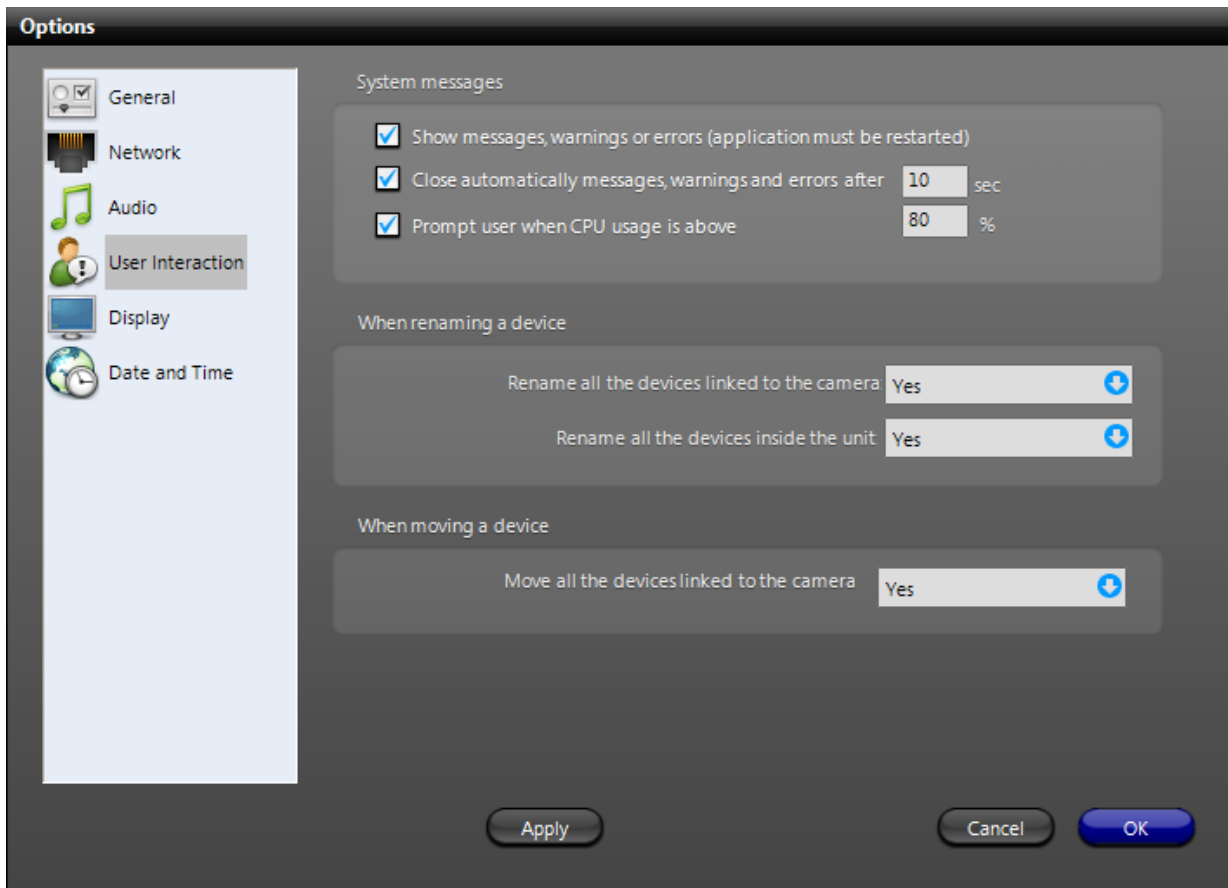
送信 / 受取 **半二重** 聞く話すを両方同時に行うことはできません。

全二重 同時に聞く話すことができます。

オーディオボリューム **ツールバーにボリュームコントロールを表示** ボリュームコントロールが[アプリケーションコントロールパネル](#)から隠されたなら、このオプションをクリアしてください。「アプリケーションオプションの変更」[特権](#)を削除することによって、管理者はユーザが常にオーディオボリュームを変えるのを妨げることができます。

[トップページへ](#)

ユーザインタラクションオプション

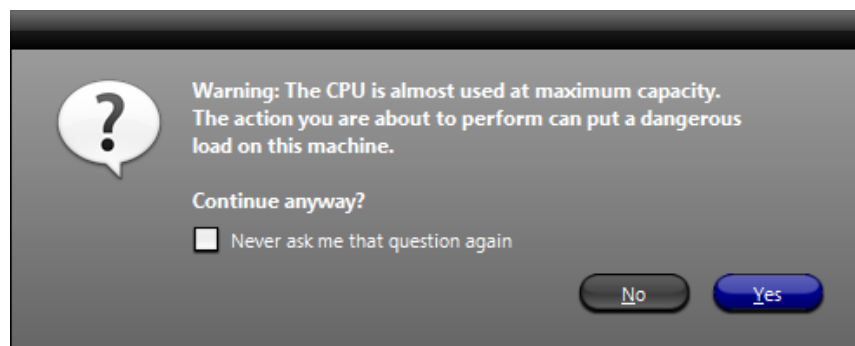


システムメッセージ **メッセージを表示 ,...** アプリケーションがあらゆる警告またはエラーメッセージでも表示するのを妨げるためにこのオプションを選んでください。アプリケーションが不在モードで走っているとき、このオプションは使われるべきです。このオプションが選択されるとき、次の2つのオプションが無効でしょう。このオプションが効力を発するためにアプリケーションを再起動しなければなりません。

自動的にメッセージを閉じる ,... それらが所定の期間後にユーザによって承認されないなら、通知メッセージが自動的に通知メッセージログに移したいなら、このオプションを選択してください。システムメニューの項目下の[通知](#)を見てください。

CPU使用が...を上まわったときユーザに促す CPUがその最大容量の近くであるとき、CPUの集約的な操作 (カメラを見るなら) を試みると、時々マシンをフリーズさせることがあります。これが起るのを防ぐために、CPU使用の割合がプリセットレベルを上まわるとき、あらゆるCPUの集約的な操作を試みる前に、システムに確認を促すように依頼することができます。

この機能をオンにするためにこのオプションを選んでください。CPU使用が示された閾値の上にあるとき、CPUの集約的な操作を試みると、次のメッセージが現れるでしょう。



警告を無視したいなら「Yes」を、または操作をキャンセルするために「No」をクリックしてください。

私にその質問を再びしないを選択すること、「Yes」をクリックすることはこの機能を消すことと同じです。

デバイスを改名するとき

ビデオエンコーダにリンクされたすべてのデバイスの名前を変更する システムに改名しているビデオエンコーダにリンクされたすべてのデバイスを改名させるために「Yes」を;リンクされたデバイスを変化しないままにしておくなら「No」;リンクされたデバイスを改名する前に、最初に尋ねるために「ユーザに尋ねる」を選んでください。ビデオエンコーダにリンクされたデバイスはカメラ - [リンク](#) タブで示されます。

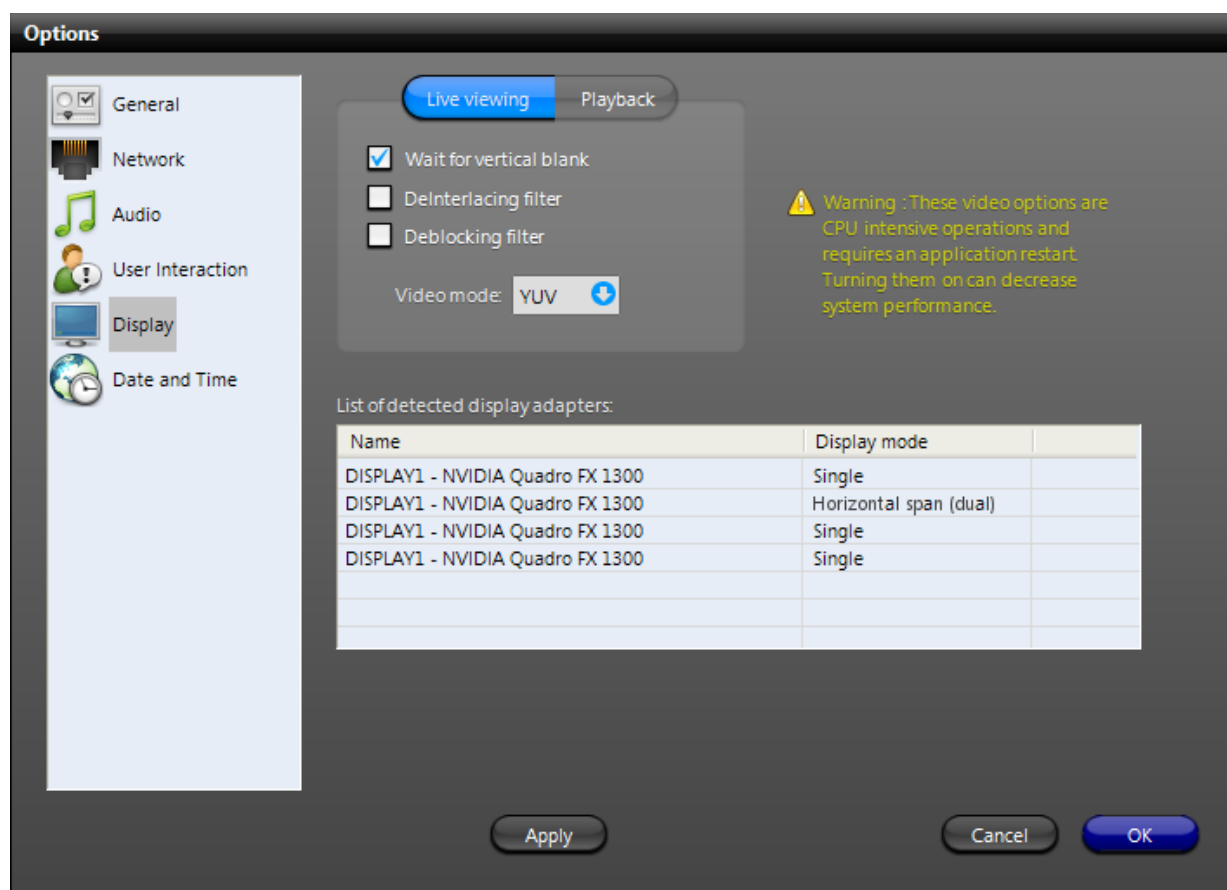
ユニット内のすべてのデバイスの名前を変更する システムに改名しているユニット取付けられたすべてのデバイスを改名させるために「Yes」を;取付けられたデバイスを変化しないままにしておくなら「No」;取付けられたデバイスを改名する前に、最初に尋ねるために「ユーザに尋ねる」を選んでください。ユニットに取付けられたデバイスは[フィジカルビュー](#)でユニットの下に示されます。

デバイスを移動させるとき

ビデオエンコーダにリンクされたすべてのデバイスを移動させる システムに[ロジカルビュー](#)へ移動させているビデオエンコーダにリンクされたすべてのデバイスを移動させるために「Yes」を;リンクされたデバイスを動かさないなら「No」;リンクされたデバイスを動かす前に、最初に尋ねるために「ユーザに尋ねる」を選んでください。ビデオエンコーダにリンクされたデバイスはカメラ - [リンク](#) タブで示されます。

[トップページへ](#)

ディスプレイオプション



ディスプレイ設定 タブは3つすべてのクライアントアプリ(ライブビューア・アーカイブプレイヤー・設定 ツール)で同じです。他のアプリケーションも同じマシン上にインストールされているため、1つのアプリケーションで設定を変えると自動的に他のアプリケーションも変更します。

ビデオオプション 設定 ツールでは、ライブビューイングビデオオプションのみ設定可能です。

垂直帰線消去を待つ このオプションをオンにすることで動きがビデオに現れる「テアリング効果」を減らします。テアリング効果は移動している被写体の周りにぎざぎざのエッジあるいはぼやけた映像として表示されます。ビデオが高解像度(2cifまたは4cif)で表示される時のみ、この効果は目立ちます。



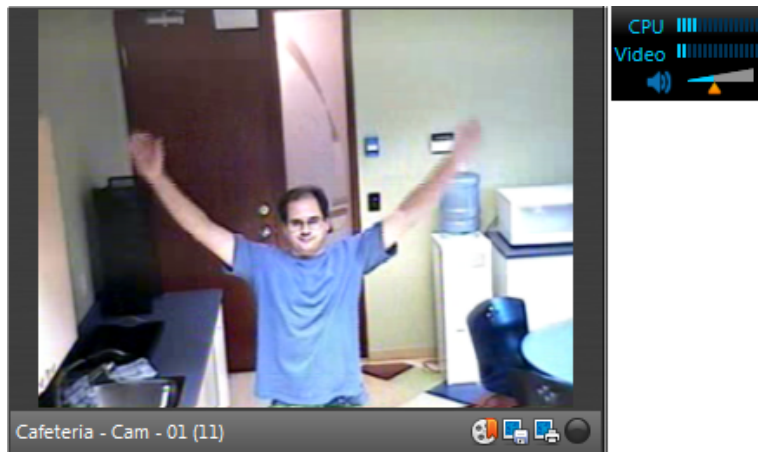
注意 より多くのCPUを使用するため、このオプションは2GHzプロセッサ以上の速度のみが推奨されます。

具体的な例を見ましょう。以下の画像は、「垂直帰線消去を待つ」オプションを切った2GHzマシンで表示された2cif映像を示します。



動いている腕周りの画像がぼやけていることに注意してください。さらにCPUゲージに注目してください。2GHzマシン上でこのビデオを表示してもほとんどCPUを使いません。

今度は「垂直帰線消去を待つ」機能をオンにした同じ場面を見てみましょう。



今回は、同じ動いている腕はずっとより鮮明に見えます。さらにアプリケーションがより多くのCPUを使っていることに注意してください。

インターレース解除フィルタ これは動きの間に直線周りでのジッタ効果を減らすのを助けるもう一つのCPUの集約的なオプションです。この効果はビデオ（2cifまたは4cif形式）のみに影響を与えます。

デブロッキングフィルタ これは低解像度ビデオ（qcifとcif）でブロックの出現を減らすのを助ける3つめのCPUの集約的なオプションです。

ビデオモード Omnicastは2つのビデオ表示モード（RGBとYUV）をサポートします。それがデフォルトRGBモード上で20%～30%のパフォーマンスゲインを提供するため、後者のモードが優先されるモードです。しかしながら、それはすべてのビデオアダプタによってサポートされません。

以下はYUVモードをサポートするビデオアダプタのリストです。

- Matrox G450またはG550
- nVidia GeForce2以上
- ATI Radeon 7000以上



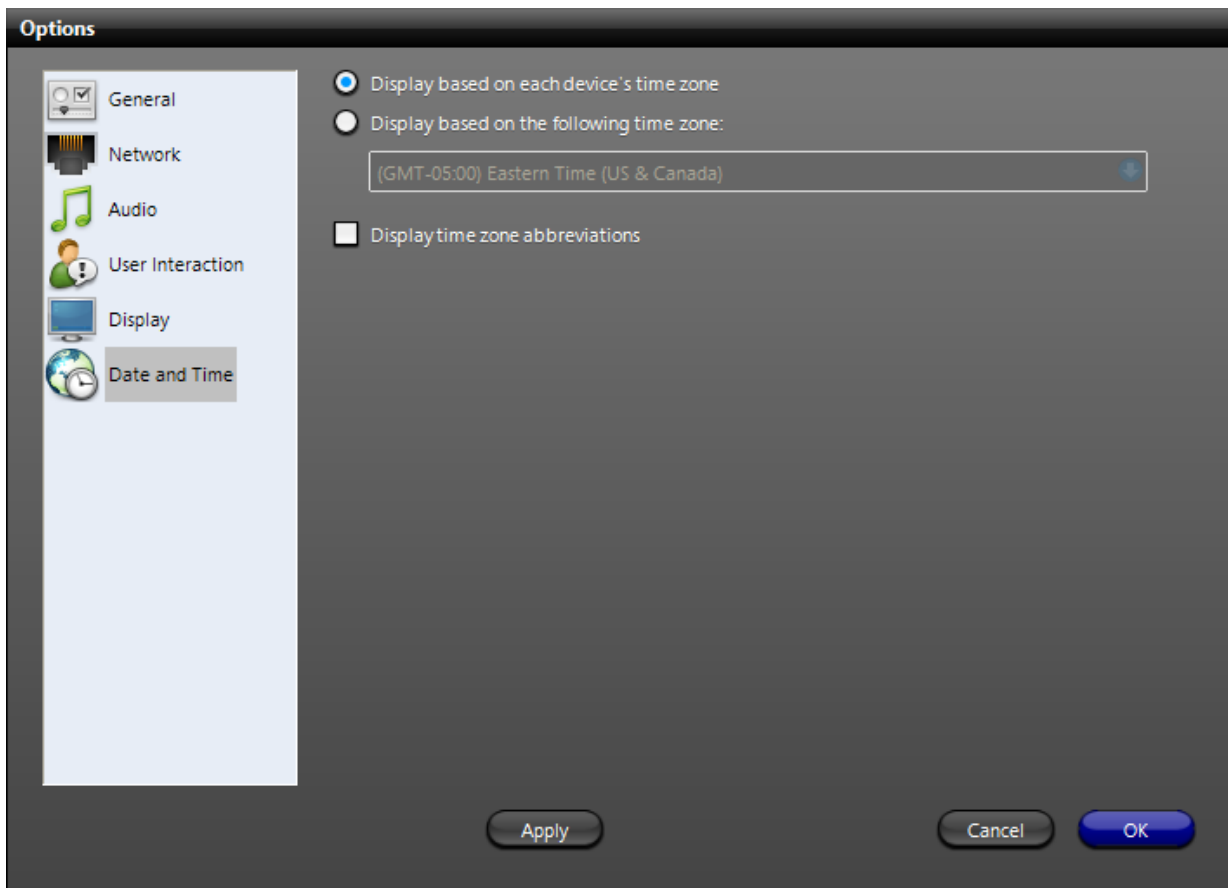
ヒント ビデオ表示アダプタがYUVをサポートするかどうか知る最も確かな方法はそれをテストすることです。ビデオモードを変えた後で、アプリケーションを再起動しなくてはなりません。ビデオが正確に表示されるなら、ビデオアダプタは選択されたビデオモードをサポートします。時々、デバイスドライバの最新版にアップグレードすることでいくつかの能力問題を直すことができます。

...のリスト

このテーブルはPCで見つかるすべての表示アダプタをリストします。タイプはアダプタがシングルまたはデュアルモニタをサポートするかどうかを示します。

[トップページへ](#)

日時オプション



時間帯設定はすべてのクライアントアプリに適用されます。1つで設定を変えることは自動的に同じマシン上にインストールされた他のアプリケーションにも影響します。日時の表示形式がWindows設定に従うことに注意してください。

デバイスの時間帯 システムの各デバイスが特定の時間帯に従います。一般的に言って、アプリケーションがそれが走っているマシンの時間帯に従い、すべてのデバイス(ユニット)はそれをコントロールしているアプリケーションの時間帯に従います。

各実体の時間帯に従って時間を表示するか、または選択された時間帯に従ってすべてを表示するかを決めることができます。この変更は即座に有効となり、そしてすべてのクライアントアプリに影響を与えます。

時間帯の略語 「時間帯略語を表示」を選択するなら、時間帯の略語は時間が示されるところに示されるでしょう。Omnicastで使われる時間帯略語については[付録](#)を参照してください。

[トップページへ](#)

ツールメニューのカスタマイズ

紹介

ライブビューア・アーカイブプレイヤ・設定ツールアプリのツールメニューはユーザによってカスタマイズすることができます。すべてのカスタムメニュー項目はツールメニューの「オプション...」項目の後に加えられます。

インストールにおいて、1つのカスタム項目で標準になった3つすべてのクライアントアプリはツールメニューに付け加えました：「フィールドレポート作成の起動」。システム管理者はそれを削除する・改名する・メニューに他のカスタム項目を加えることから選ぶことができます。

.iniファイル

クライアントアプリがインストールされたディレクトリに位置しているomnicast.iniファイル（一般に「C:\Program Files\Genetec Omnicast Client 4.0」）でカスタムメニューを設定します。

カスタムメニュー項目は [カスタムメニュー] セクションの下で指定されます。それぞれのカスタムメニュー項目が3つのフィールドによって記述されます。

テキスト n n^{th} カスタムメニュー項目のためにツールメニューで示されるテキスト。

コマンド n n^{th} カスタムメニュー項目に関連づけられたコマンド。

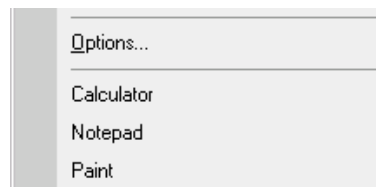
Apps n このカスタムメニュー項目が現れるべきアプリケーション。

(オプション、デフォルト=すべてのアプリケーション)
1: 設定ツール
2: ライブビューア
3: 設定ツールとライブビューア
4: アーカイブプレイヤ
5: アーカイブプレイヤと設定ツール
6: アーカイブプレイヤとライブビューア
7: 3つすべてのアプリケーション

例として、以下の実体：

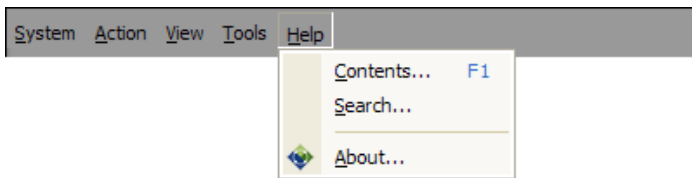
```
[CustomMenu]
Text1= Calculator
Command1= calc
Apps1= 7
Text2= Notepad
Command2= notepad
Apps2= 6
Text3= Paint
Command3= mspaint
Apps3= 2
```

ライブビューアのツールメニューに次のカスタムメニュー項目を生産します。



アーカイブプレイヤがただ「電卓」と「ノートパッド」を示し、設定ツールがただ「電卓」を示すだけです。

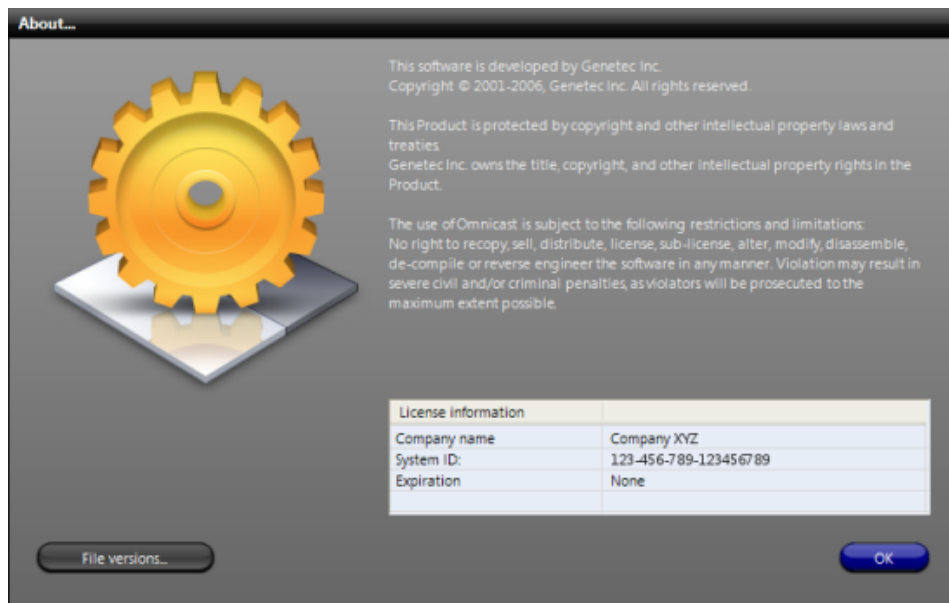
ヘルプメニュー



内容... 「内容...」またはF1キーをクリックすることで、目次にこのヘルプファイルを開くでしょう。

検索... 「検索...」をクリックすることで検索ページにこのヘルプファイルを開くでしょう。

バージョン情報



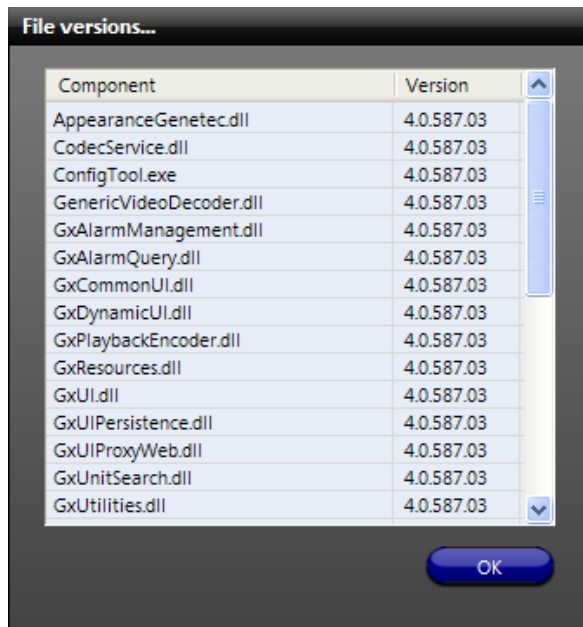
ライセンス情報

ライセンス情報 フィールドはGenetecから購入されたソフトウェアライセンスに関して情報を表示します。

- 「会社名」はライセンスが売られた会社の名前を意味します。
- 「システムID」フィールドはライセンスが売られたOmnicastディレクトリサービスを表す識別番号です。OmnicastディレクトリサービスまたはOmnicastアーカイブサービスのいずれかを走らせる各コンピュータのために、別個にライセンスをGenetecから購入されなくてはなりません。
- 満期はデモソフトウェアの期限が切れる日付を示します。この日付以降も、ソフトウェアを使い続けるためにGenetecからライセンスを購入されなくてはなりません。

ファイルバージョン

「ファイルバージョン...」ボタンをクリックすることで、このアプリケーションによって使われるすべてのコンポーネントのソフトウェアバージョンを示します。



- バージョン番号の最初の2桁 (「.」で分割) がアプリケーションのバージョン番号を表します。上記の例では、ソフトウェアはバージョン4.0です。
- 次の5桁 (「.」で分割) 「ビルド」番号を表します。上記の例では、ソフトウェアはバージョン4.0, ビルド587.03です。
- リストで最初の実行可能な (.exe) はそれ自身のアプリケーションを表します。上記の場合では、Genetec Omnicast設定ツールアプリに関する情報が表示されています。
- アプリケーション自身の下にリストされたコンポーネントの残りがアプリケーションによって使われるダイナミックリンクライブラリ(DLL)を表します。
- アプリケーションとそのDLLのバージョン番号はトラブルシューティング目的で表示されます。それらはすべて同じであるに違いありません! もしそれらが同じでないなら、より新しいバージョンへのアップグレードに続いて、成功裏に完了しなかった以前のバージョンのアンインストールが原因かもしれません。

アプリケーションライセンスに関する詳細はウェルカム - システム概念の項目下の[Omnicastライセンスキー](#)の項で見つけることができます。

ツールバー



概要

設定ツールのツールバーはメインメニューのすぐ下に位置しています。ステータス・実体表示枠・他のOmnicastアプリケーションへのショートカットを特徴とします。

アプリケーションコントロールパネル



アプリケーションコントロールパネルはすべてのOmnicastクライアントアプリで共通です。アプリケーションに関する様々なステータスを示して、PCスピーカのボリュームをコントロールすることができます。

接続ボタン

左側の丸ボタンはアプリケーションを終了させずに、[ディレクトリ](#)から接続/切断することができます。さらにシステムメニューの項目下の[接続](#)コマンドを見てください。

接続ステータス

アプリケーションがディレクトリに接続しているなら、それは[ユーザ名](#)と接続を確立するために使用された[ゲートウェイ](#)によって示されます。続く数字はゲートウェイによって使われるTCPコマンドポートです。

現在の日時

現在の日時が接続ステータスの下に示されます。時間帯略語はオプションです。メニュー - ツール - オプションの項目下の[日時オプション](#)を見てください。



CPU

CPUゲージは現在使われているCPUの割合を示します。


ビデオ

ビデオゲージは使われたビデオメモリの割合を示します。

ボリュームコントロール

ボリュームスライダはPCスピーカのボリュームをコントロールします。Windowsシステムトレイで見つかるボリュームコントロールに対応します。スピーカアイコンを軽くたたくことでスピーカをオン  またはオフ  に切り替えます。

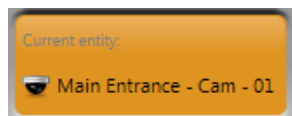
見逃した通知

システムによってアプリケーションに送られた通知メッセージ10秒以内に承認されないとき、それらは後で読むために「見逃した通知」ログへ移されます。このログが空ではないとき、通知ボタンはパネルで変わります。ボタンオープンをクリックして、通知を記録します。通知ログを処理する方法を学ぶために、[システムメニュー](#)を参照してください。

アプリケーションショートカット

設定ツールと同じ接続パラメータを使って[ライブビューア](#) () または[アーカイブプレイヤー](#) () を起動させるためにアプリケーションショートカットを使ってください。

実体表示枠



実体表示枠はただ現在選択された実体のタイプと名前を表示します。実体タイプは対応するアイコンによって示されます。すべての実体アイコンの完全なリストを見るために、設定枠の[設定可能な実体](#)の項を参照してください。

コマンドボタン



実体の設定に対して変更を行った後にのみ、「元に戻す」および「適用」ボタンは有効になります。変更を捨てるために「元に戻す」を、または変更を保存するために「適用」をクリックしてください。

視界選択枠

視界選択枠は設定ツールのワークスペースの左側で見つかります。



ビュー概要

設定ツールはシステムを構成している要素を組織化して、見るために8つのビューイングスキームを提供します。それぞれのビューが異なった見地からシステム要素（さらに実体と呼ばれる）を提出して、管理者の設定タスクを容易にします。それらは以下で手短かに説明されます。

ロジカル

ロジカルビューは「サイト」と呼ばれる論理的なグループ化の階層の中にシステムの物理装置を組織化します。このビューはさらに[カメラツリー](#)と[アナログモニタツリー](#)がどのようにライブビューアとアーカイブプレイヤーに現れるか定義します。[さらに学ぶ](#)。

フィジカル

フィジカルビューはそれらが制御する物理装置とともにシステムで利用可能な[サーバアプリ](#)を表示します。実体はそれらの物理的な関係に従って階層で構造化されています。[さらに学ぶ](#)。

ユーザ管理

ユーザ管理ビューは[ユーザ](#)と[ユーザグループ](#)のような実体からシステムのすべてのアクセスセキュリティの外観を管理することができます。

予定管理

予定管理ビューは[全般予定](#)・[アーカイブ処理予定](#)・[マクロ予定](#)のようなシステムのすべての予定実体を設定することができます。

アラーム管理

アラーム管理ビューは[アラーム](#)・[カメラグループ](#)・[モニタグループ](#)のようなアラーム管理に関してすべての実体をまとめ上げます。

バーチャルマトリクス管理

バーチャルマトリクス管理ビューは[カメラシーケンス](#)・[CCTVキーボード](#)・[ハードウェアマトリクス](#)・[アクセスコントロールシステム](#)のように、バーチャルマトリクスによって直接制御されたすべての実体を一ヶ所にまとめます。

アドイン管理

アドイン管理ビューはシステムで定義されたすべての[マクロ](#)と[プラグイン](#)を表示します。

フェデレーション管理

このビューはすべての[フェデレイテッドディレクトリ](#)とフェデレイテッド実体を表示します。

ビューを選択するために、視界選択リストをクリックするか、または設定ツールの[ビューメニュー](#)を使ってください。

特定の実体の設定ページにアクセスするために、視界選択枠でツリーコントロールから希望の実体を選択してください。対応する設定ページは右側の設定枠に自動的に現れるでしょう。8つすべてのビューは同じコンテキストメニューと同じアクションボタンを共有します。






ヒント 名前または記述によって素早くどんな実体でも見つけ出すために、上記で説明し管理ビューのいずれから [Ctrl+F] を入力して **実体検索** ツールを使ってください。





コンテキストメニュー

コンテキストメニューは、ツリー構造が表示される視界選択枠内のどこかで右クリックすることによって表示されます。ほとんどのコマンドがさらに **アクション** または **ツール** メニューから利用できます。

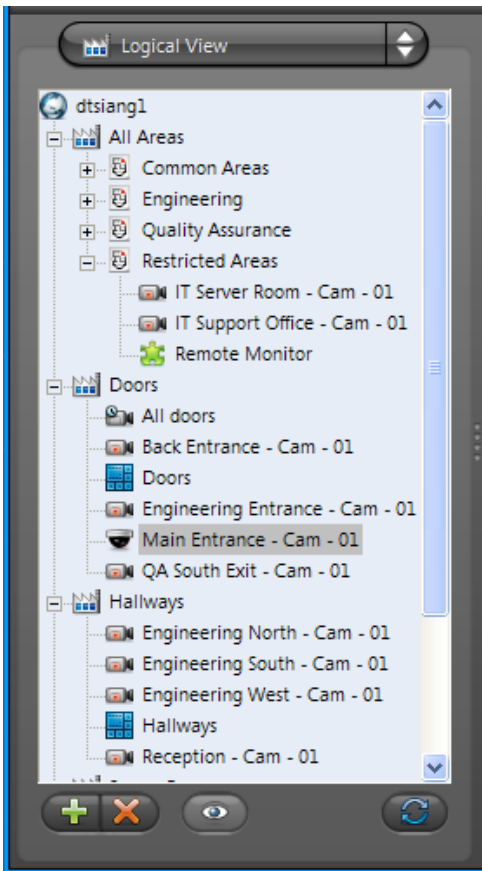
個々のコマンドは以下で説明されます。

- 作成** システムに新しい実体を作ります。詳細については、設定ツールの **アクション** メニューで説明された作成コマンドを参照してください。このコマンドは作成  ボタンと同じです。
- 改名** 選択された実体の名前を変更します。システム設定ビューでグループ見出し(ユーザ・予定・マクロなど)の名前を変更できないことに注意してください。
- 削除** 選択された実体を削除します。**不活性** (赤で表示) でなければ、発見されたデバイス(すなわちユニットまたはその取り付けられたデバイスのいずれか)を削除できないことに注意してください。このコマンドは削除  ボタンと同じです。
- 実体のコピー** 貼り付ける目的のために選択された実体の設定をコピーします。このコマンドはユーザによって定義された実体でのみ作用します。
- 実体の貼り付け** 最後にコピーされた実体を貼り付けます。新しい実体は「<old entity name>のコピー」と命名されるでしょう。このコマンドはユーザによって定義された実体でのみ作用します。
- ブロックカメラ** 設定ツール - メニュー - ツールメニューの項目下の **ブロックカメラ** を見てください。
- 設定ツールのコピー** 設定ツール - メニュー - ツールメニューの項目下の **設定ツールのコピー** を見てください。
- ソート実体** タイプまたは名前で要素を分類します。ソート順がただ同じ階層構造レベルの中で要素に当てはまるだけであることに注意してください。
- リフレッシュツリー** ツリー構造をリフレッシュします。リフレッシュボタン  と同じです。
- アーカイブからユニットを取り除く** 選択された実体がAxisユニットであるときのみ、このコマンドは現れます。これはAxisユニットが **自動探索** をサポートしないからです。そのため、Axisユニットがまちがってアーカイブに加えられるなら、ミスを修正する唯一の方法はこのコマンドを使うことです。

コマンドボタン

-  作成ボタン。コンテキストメニューの項目下の **作成** コマンドを見てください。
-  削除ボタン。コンテキストメニューの項目下の **削除** コマンドを見てください。
-  切り替えの目に見える実体タイプボタン。このボタンは現在のビューで表示したい実体タイプを選択することができるコンテキストメニューをポップアップさせます。選択リストは利用可能なビューのそれぞれで異なります。
-  リフレッシュボタン。コンテキストメニューの項目下の **リフレッシュツリー** コマンドを見てください。

ロジカルビュー



次のタイプのデバイスはロジカルビューからアクセスできます。

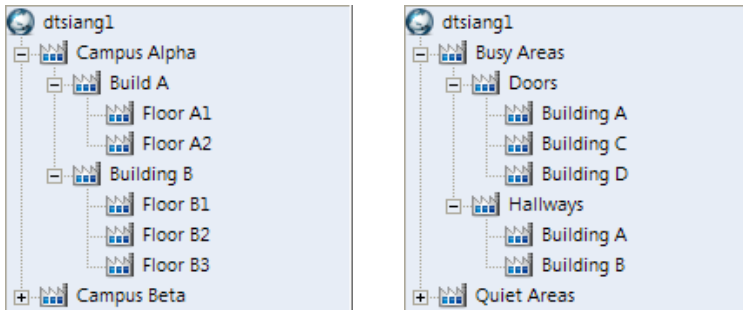
- [ディレクトリ](#)
- [サイト](#) (またはマップ を備えたサイト)
- [カメラ](#) (またはドームカメラ)
- [カメラシーケンス](#)
- [バーチャルカメラ](#)
- [PTZモーター](#)
- [オーディオエンコーダ \(マイクロホン\)](#)
- [オーディオデコーダ \(スピーカ\)](#)
- [シリアルポート](#)
- [デジタル入力](#)
- [リレー出力](#)
- [アナログモニタ \(ビデオデコーダ\)](#)
- [ビューアレイアウト](#)
- [マクロ](#)
- [ライブビューア=プラグイン](#)

[フェデレイテッド実体](#) がさらにロジカルビューで表示されます。詳細については[フェデレイテッドディレクトリ](#)を参照してください。

目的

このビューの目的は管理者にそれらの管理とモニタリングを容易にするために論理的な構造の中にシステムデバイス (カメラ・アナログモニタなど) を組織化することを可能にすることです。論理的なグループ化は「サイト」と呼ばれます。サイトは一般に物理的な位置を示します。しかしそれらは希望するあらゆる概念をも示すために使うことができます。

サイトは階層構造を組織するために重ねることができます。以下の例を見てください。




ここで定義されたロジカル構造は、[カメラ枠](#) (ライブビューアで表示することができる実体のみ表示している階層構造) と[アナログモニタ枠](#) (アナログモニタのみ表示している同じ構造) で、ライブビューアアプリで見ることができます。

ロジカルビューの2番目の機能は異なるシステムリソースへのユーザのアクセス権を管理することです。管理者は、階層の1つのブランチにアクセスする彼の許可を削除することによって、容易にユーザにリソースのグループを隠すことができます。そのブランチの項目下のすべてのリソースは、その後そのユーザはアクセスできなくなるでしょう。設定ツール - 設定枠 - ユーザの項目下の[許可](#)を見てください。



ヒント

異なったユーザグループによって共有されたリソースのために、管理者は異なったサイトの項目下の同じリソースの複数のコピーを作成することができます。それを実現するために、リソースをドラッグしている間に、ただ [Ctrl] キーを押してください。実体間の論理的な関係は各実体の設定で見つかる識別タブで「論理的な親」に関して示されます。

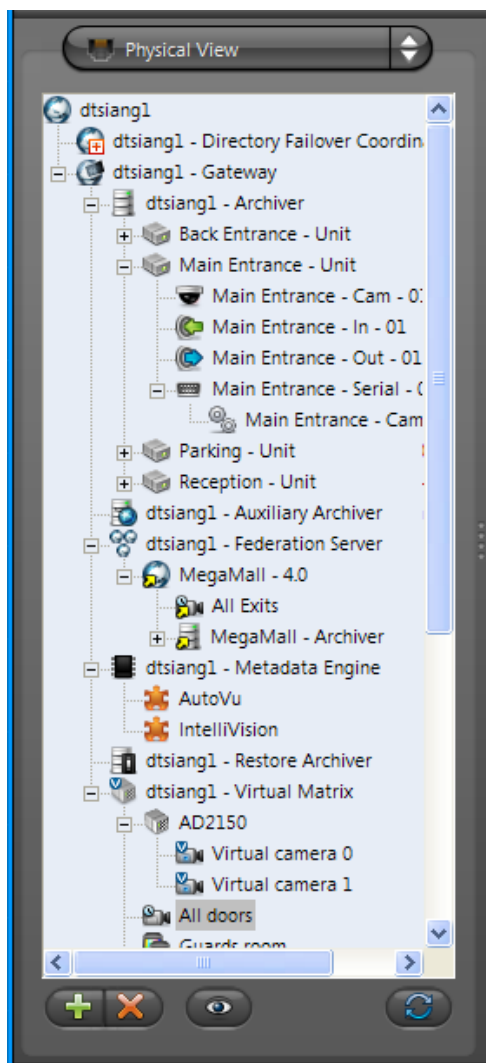
ビューから選択された実体タイプを表示するまたは隠すために、すべて目に見える実体タイプの選択ボタン  を使用します。

[設定ツール](#) > [視界選択枠](#) > [ロジカルビュー](#)




























www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

フィジカルビュー






次のタイプの実体はフィジカルビューからアクセスできます。








-  [ディレクトリ](#)
-  [ゲートウェイ](#)
-  [アーカイブ](#)
-  [ユニット](#)
-  [カメラ \(またはドームカメラ !\[\]\(eae2be0f6c865f0a2febc97c99fc2475_img.jpg\)\)](#)
-  [ゴーストカメラ](#)
-  [PTZモーター](#)
-  [オーディオエンコーダ \(マイクロホン\)](#)
-  [オーディオデコーダ \(スピーカ\)](#)
-  [デジタル入力](#)
-  [リレー出力](#)
-  [シリアルポート](#)
-  [アナログモニタ \(ビデオデコーダ\)](#)
-  [補助アーカイブ](#)
-  [フェデレーションサーバ](#)
-  [フェデレイテッドディレクトリ](#) とすべての [フェデレイテッド実体](#)
-  [メタデータエンジン](#)
-  [メタデータエンジン= プラグイン](#)
-  [アーカイブの復元](#)
-  [バックアップセット](#)
-  [バーチャルマトリクス](#)
-  [アクセスコントロール](#)
-  [マクロ予定](#)
-  [カメラシーケンス](#)
-  [CCTVキーボード](#)
-  [ハードウェアマトリクス](#)
-  [バーチャルカメラ](#)

目的


フィジカルビューはそれらが管理するデバイスとともにシステムのすべてのソフトウェアコンポーネントを示します。[ロジカルビュー](#)と異なり、すべてのコンポーネントはそれらの物理的な関係に従ってここで示されます。

例えば、すべてのサーバアプリはそれらのデフォルトゲートウェイ () の下に分類されます。

すべてのユニット () はそれらのデフォルトアーカイブ () の下でグループ化されます。

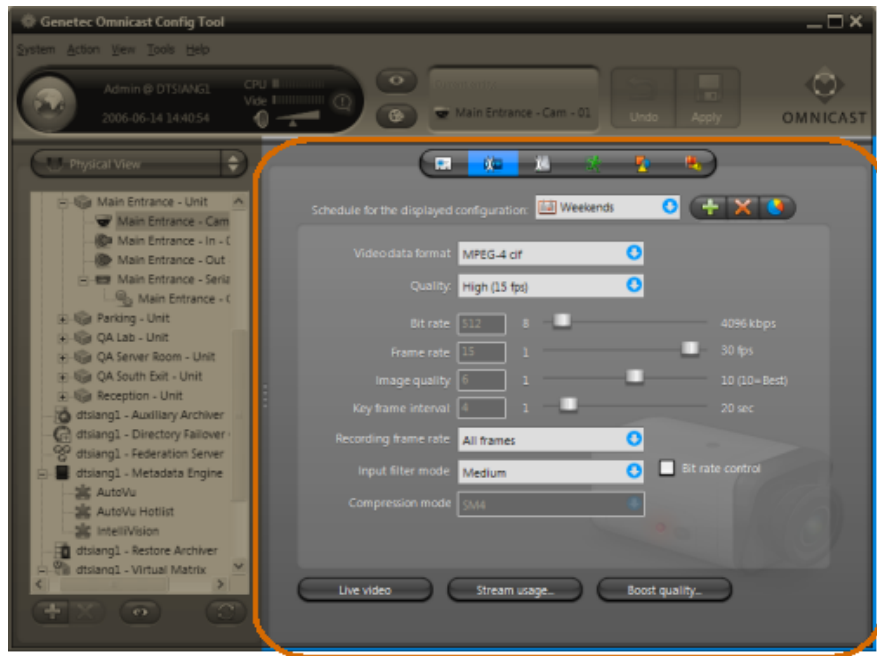
すべての物理装置 (, , , , , ) はそれらが属するユニット () の下に分類されます。

実体間の物理的な関係は各実体の設定で見つかる[識別](#)タブで「物理的な親」に関して示されます。

ビューから選択された実体タイプを表示するまたは隠すために、すべての目に見える実体タイプの選択ボタン  を使ってください。

設定枠

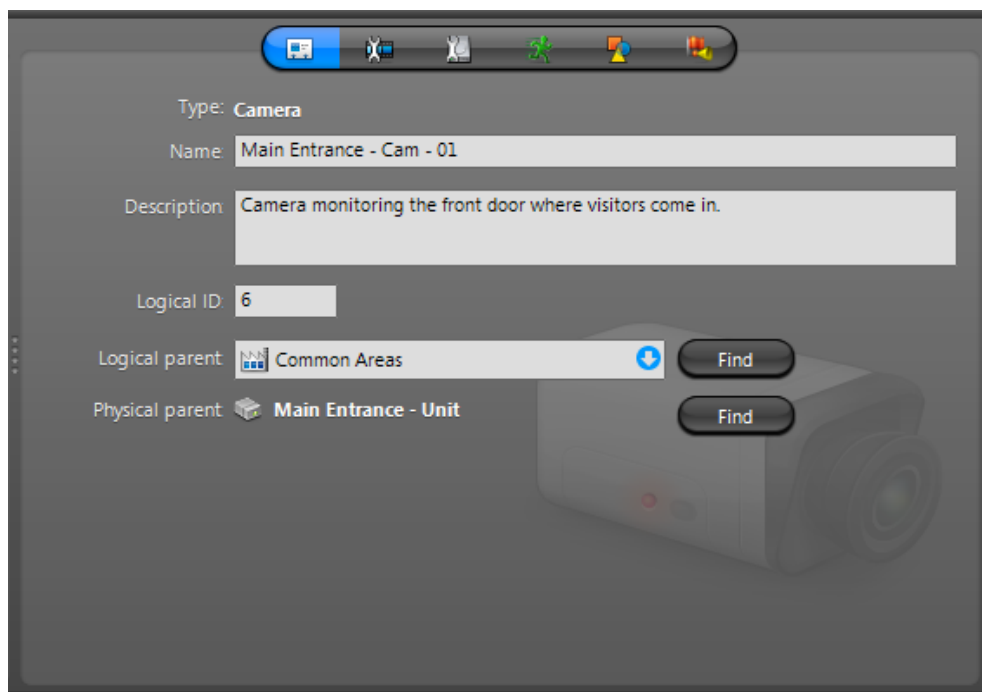
設定枠は設定ツールのワークスペースの右側で見つかります。



設定枠は視界選択枠 (左側) で選択された実体の詳細なビューを提供します。設定情報は一連のタブで提出されます。

識別タブ









































識別 (📷) タブはすべての実体の設定枠 (ディレクトリを例外として) で示される最初のタブです。次の画像はカメラから得られたサンプル識別タブを表示します。



選択された実体のタイプはその代表的なアイコンでトップで示されます。記述フィールドの残りが次のようになります。

- 名前** 実体名。ほとんどの場合、それがソフトウェア実体であるときを除き、実体名は編集可能です。
- 記述** 記述はさらに実体を説明するオプションのテキストです。このフィールドはすべてのソフトウェア実体のために空白および編集不可です。
- ロジカルID** ロジカルIDはシステムによって実体に割り当てられるユニークな名前です。ユーザによって変更できますが、実体の同じカテゴリ内でユニークなままでなくてはなりません。異なる実体カテゴリについてさらに学ぶために、ウェルカム - システム概念 - [ロジカルID](#)に戻ってください。
- 論理的な親** 論理的な親は[ロジカルビュー](#)で選択された実体の真上にある実体です。論理的な親の設定に素早く上がるために「発見」ボタンをクリックしてください。実体が1つ以上の論理的な親を持っているなら、スタティックフィールドはドロップダウンリストに変わります。
- 物理的な親** 物理的な親は[フィジカルビュー](#)で選択された実体の真上にある実体です。物理的な親の設定に素早く上がるために「発見」ボタンをクリックしてください。

設定可能な実体

- | | |
|---|---|
|  アクセスコントロールシステム |  ライブビューア=プラグイン |
|  アラーム |  マクロ |
|  アナログモニタ (ビデオデコーダ) |  マクロ予定 |
|  アーカイブ |  メタデータエンジン |
|  アーカイブ処理予定 |  メタデータエンジン=プラグイン |
|  補助アーカイブ |  マイクロホン (オーディオエンコーダ) |
|  バックアップセット |  モニタグループ |
|  カメラ (ビデオエンコーダ) |  リレー出力 |
|  カメラグループ |  PTZモーター |
|  カメラシーケンス |  アーカイブの復元 |
|  CCTVキーボード |  シリアルポート |
|  デジタル入力 |  サイト |
|  ディレクトリ |  スピーカ (オーディオエンコーダ) |
|  ディレクトリファイルオーバ調整 |  ユニット |
|  フェデレーテッドディレクトリ |  ユーザ |
|  フェデレーションサーバ |  ユーザグループ |
|  ゲートウェイ |  ビューアレイアウト |
|  全般予定 |  バーチャルカメラ |
|  ゴーストカメラ |  バーチャルマトリクス |
|  ハードウェアマトリクス |  バーチャルマトリクス=プラグイン |

アクセスコントロールシステム




アクセスコントロールシステムはサードパーティ= [アクセスコントロールシステム](#)を相互に作用するためにOmnicastで使われる実体です。一旦アクセスコントロールシステムがその[シリアルポート](#)を経由してOmnicastで[ユニット](#)に接続されると、そのコマンドは[バーチャルマトリクス](#)によって翻訳され、実行することができます。「バーチャルマトリクス数」と「アクセスコントロール数」の両方の[ライセンス](#)オプションがこの機能のロックを解除するために要求されます。

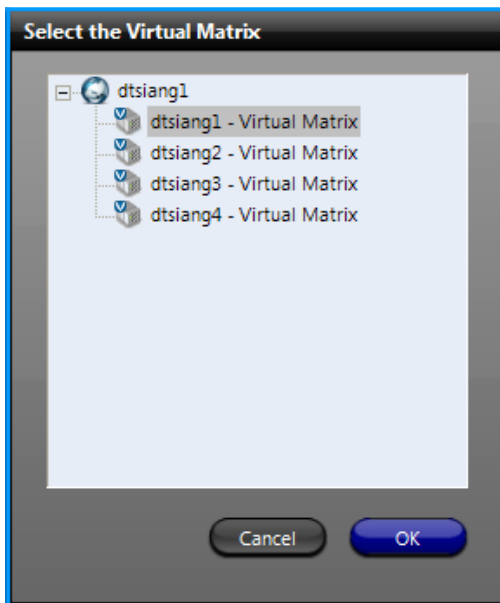
[フィジカルビュー](#)または[バーチャルマトリクス管理](#)ビューのいずれかでアクセスコントロール実体を見つけることができます。フィジカルビューにいるなら、バーチャルマトリクス (📁) ノードを拡張してください。あるいはバーチャルマトリクス管理ビューにいるならアクセスコントロールシステム (📁) ノードで、その時希望の実体を選択してください。選択された実体に対応している設定は[設定枠](#) (右側) で現れるでしょう。

アクセスコントロールシステムの設定枠は3つのプロパティシートを含んでいます。

- 📁 [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。
- 📁 [プロパティ](#) - アクセスコントロールシステムプロトコルとコマンドマッピング。
- 📁 [スタンバイバーチャルマトリクス](#) - このデバイスの制御に対して信頼できるバーチャルマトリクスのリスト

新しいアクセスコントロールシステムを作成するには：

1. 視界選択枠から[バーチャルマトリクス管理](#)ビューを選択してください。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「アクセスコントロールシステム」を選択してください。次のダイアログが現れるでしょう。



4. アクセスコントロールシステムを制御しているべきプライマリバーチャルマトリクスを選択してください。
5. 新しい実体を作成するためにOKをクリックしてください。[フィジカルビュー](#)を見ているなら、新しいアクセスコントロールシステムが選択されたバーチャルマトリクスに現れます。[バーチャルマトリクス管理](#)ビューを見ているなら、新しい実体はアクセスコントロールシステムノードの下に現れるでしょう。
6. 空白の設定ページがスクリーンの右側に現れるでしょう。新しいアクセスコントロールシステムの適切な名前を入力してください。
7. [プロパティ](#)タブをクリックして、必要な情報を記入してください。
8. 適用可能であるなら、このデバイスを制御しているスタンバイバーチャルマトリクスのリストを定義するために、[スタンバイバーチャルマトリクス](#)タブをクリックしてください。

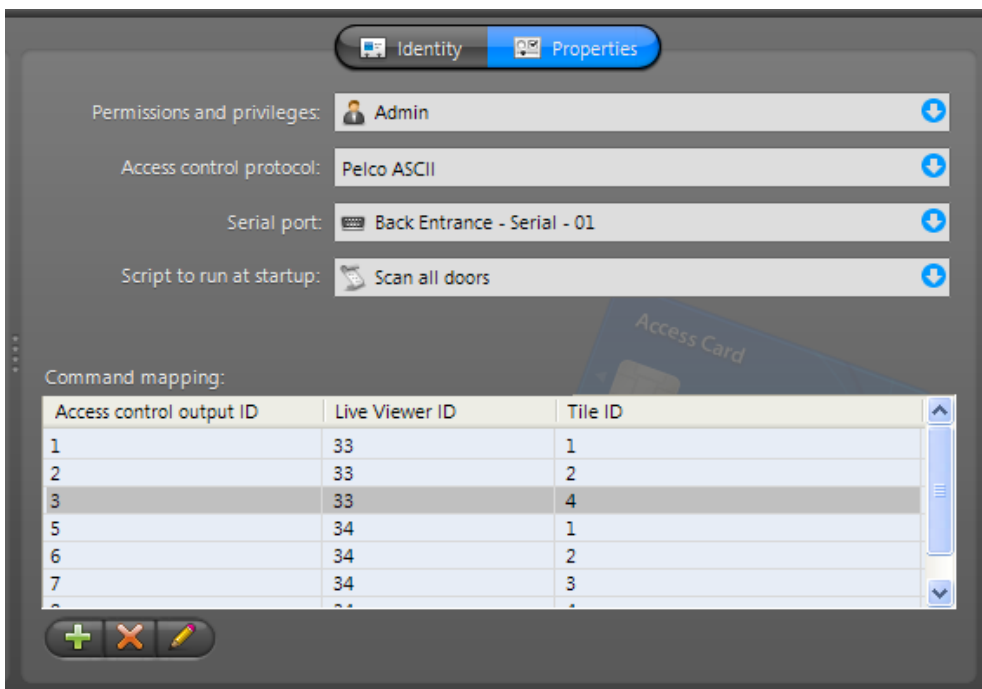
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

設定ツール > 設定枠 > アクセスコントロールシステム

アクセスコントロールシステム プロパティ



プロパティ (🔑) タブはアクセスコントロールシステムを相互に作用するために[バーチャルマトリクス](#)に必要な基本的な設定を定義します。

許可と特権

👤 アクセスコントロールシステムから受信されたコマンドを実行するとき、バーチャルマトリクスによって引き受けられた。そのため、アクセスコントロールシステムが実行することができるアクションの範囲は選択されたユーザーの[許可](#)で制限することができます。

アクセスコントロールプロトコル

メーカーとアクセスコントロールシステムのモデル。サポートされたプロトコルのみリストされています。

シリアルポート

🖨️ アクセスコントロールシステムが接続されたシリアルポート。

スタートアップで走らせるべきスクリプト

📄 バーチャルマトリクスがシステム起動時 にも実行するべきであるスクリプト ([マクロ](#)参照)。このスクリプトはオプション。

コマンドマッピング

いくつかのアクセスコントロールシステムでカメラをアナログモニターと接続することができます。システムのライブビューア アクセスコントロールシステムの出力 IDをマップするためにこのテーブルを使ってください。

設定 ツール > 設定 枠 > アクセスコントロールシステム > プロパティ

アクセスコントロールシステム スタンバイバーチャルマトリクス



スタンバイバーチャルマトリクス (📄) タブはこのデバイスを管理するために選ばれた [バーチャルマトリクス](#) をリストします。

リストのトップに現れるバーチャルマトリクスはアクセスコントロールシステムのマスタです。通常 の状 況 でデバイスを制 御 しているべきものです。マスタが故障するなら、デバイスのコントロールは自動的にラインの次のバーチャルマトリクスに移されるでしょう。

上 ⬆ および下 ⬇ ボタンでスタンバイバーチャルマトリクスの順序を変更することができます。

[設定 ツール](#) > [設定 枠](#) > [アクセスコントロールシステム](#) > [スタンバイバーチャルマトリクス](#)

アラーム



設定観点からアラームは、一般に次の特性を提示する特定のタイプの状態を処理するために管理者によって定義される指示のセットです。


- 警備員の即座の注意を必要とする。
- 処理すべきセキュリティチームからの協力を必要とする。
- すべての処理アクションを記録する (誰がいつ、何をしたか) 必要がある。
- ライブまたは録画されたビデオから説明することができる (オプション)。

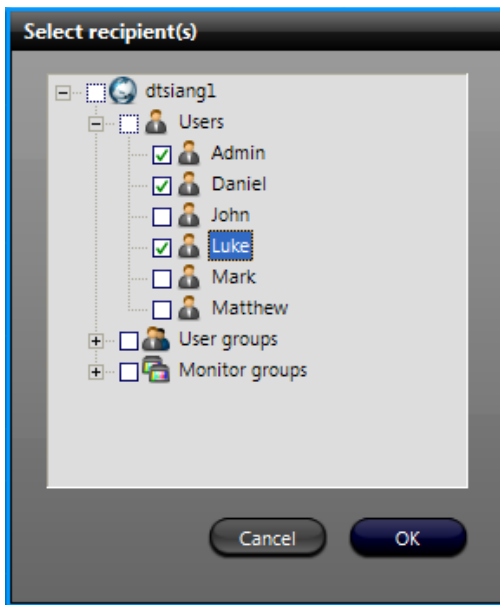
このような状態のタイプを処理するようプログラムされた指示のセットは「アラーム実体」と呼ばれます。ユーザ設定アクションによって、または[マクロ](#)の実行を通してアラームが引き起されます (ウェルカム - システム概念の項目下の[イベント処理](#)を参照)。Omnicastでアラームを処理するために適所に配置されたメカニズムを完全に理解するために、ウェルカム - システム概念の項目下の[アラーム管理](#)の項を参照してください。

アラーム実体にアクセスして、視界選択枠 (左側) の[アラーム管理](#)ビューからそれ (🔔) を選択します。すべてのアラーム実体は一緒にアラームノードの下に分類されます。アラーム実体のプロパティシートは[設定枠](#) (右側) で表示されるでしょう。

- 📄 [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。
- 📄 [プロパティ](#) - アラーム優先権・作用・時間の制約。
- 📹 [カメラ](#) - アラームを表示するために使用されるビデオ (ライブ・再生・静止フレーム)。
- 👤 [受取人](#) - アラームを受け取るべきユーザまたはモニタグループ。
- ✅ [承認](#) - このアラームのために許可された承認のタイプ。
- 🔔 [アクション](#) - 特定のアラームイベントに従って引き起すべきアクション。

新しいアラームを作成するには：

1. 視界選択枠から[アラーム管理](#)ビューを選択します。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「アラーム」を選択してください。次のダイアログが現れるでしょう。



適用する (少なくとも1つ) すべてのアラーム受取人 ([ユーザ](#)・[ユーザグループ](#)・[モニタグループ](#)) を選択して、OKをクリックします。新しいアラームがアラーム管理ビューでアラームノード(🔔)の下に「新しいアラーム」名で作成され、ユーザ設定ページは右側の設定枠に現れるでしょう。

4. 新しいアラームの記述的な名前を入力してください。アラーム名がユニークであるに注意してください。[識別](#)タブで、必要ならばアラームに関する詳細を提供するために記述フィールドを使ってください。
5. [プロパティ](#)タブをクリックして、必要な情報を記入してください。
6. [エンコーダ](#)タブをクリックして、関係しているユーザ (受取人) にアラームの状態を示すために使われるべきカメラまたはカメラグループを選択してください。
7. 必要ならば、受取人リストを変えるために[受取人](#)タブをクリックしてください。

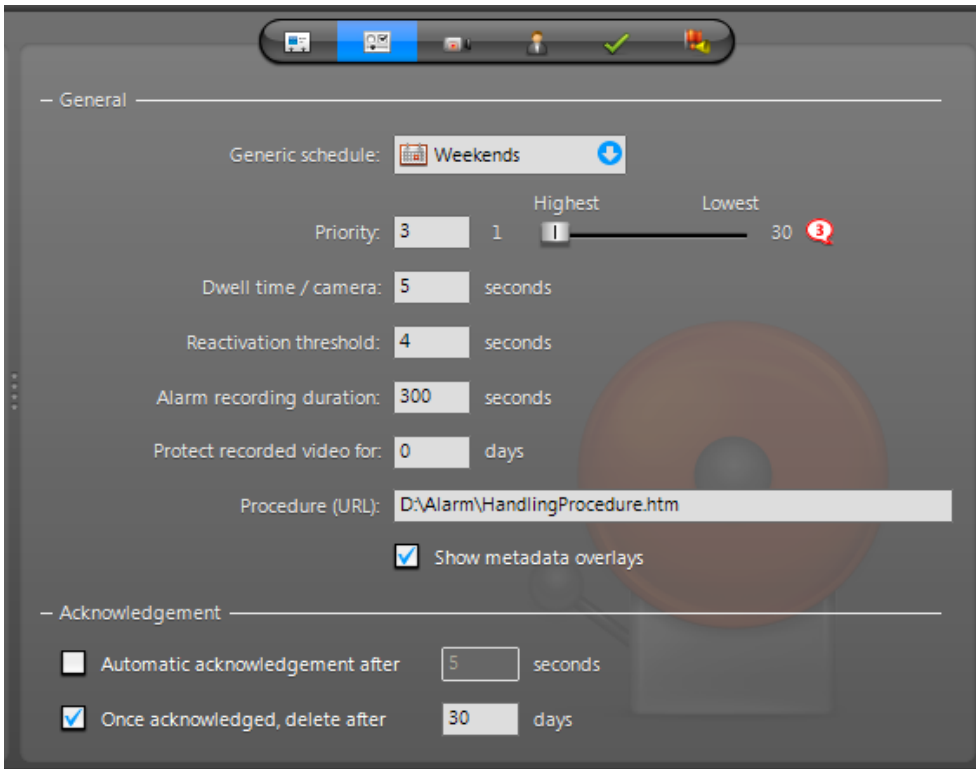
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [アラーム](#)

アラーム プロパティ



プロパティ (🔑) タブはアラームの優先権・作用・アプリケーション予定を定義します。

全般

全般予定

アラームがいつ活性化するかを定義するために全般予定を使ってください。時間の制約についてより多く学ぶために、設定ツール - 設定枠の項目下の[全般予定](#)の項を参照してください。

プロパティ

アラーム優先権 [🔑](#) は1 (最重要) から30 (重要性が最も低い) までの数字です。アラーム表示にのみ影響します。より高い優先権アラームは常に表示に関してより低い優先権アラームより優先されます。正確な作用は結果において表示モードに依存します ([シンプル](#)・[一斉切換](#)・[ブロック](#))。表示モードがアラームプロパティではなく、ユーザの優先であることを注意してください。詳細については、ユーザ - ライブビューアの項目下の[アラーム表示モード](#)の項を参照してください。

滞留時間 / カメラ

滞留時間はアラームが示されているときアラームに関連づけられた各カメラがどれだけの時間を要しているかを示します。[一斉切換](#)表示モード (すべてのカメラを同時に表示) で、もしすくにすべてのアラームカメラを表示するために十分な取付けたタイル (またはモニタ) があるなら、アラームの総表示時間は滞留時間と同じです。[ブロック](#)表示モード (カメラを次々に表示) で、アラームの総表示時間はカメラの数を掛けた滞留時間と同じです。[シンプル](#)表示モードでは、滞留時間は無視されます。

再活性化閾値

再活性化閾値は、このアラームが再び引き起される (再活性化) 前の数秒です。このパラメータは同じアラームが頻繁に引き起されるのを避けるのに役立ちます。良識として閾値が少なくとも滞留時間と比べて2倍の長さであることを提案します。



ヒント [コンテキストアラーム](#)のために、コンテキストアラームが必ずしも同じカメラを示しませんから、この値を0にすることは最適です。

アラーム録画期間

アラームが引き起される時はいつでも、それらの表示オプションにかかわらず、そのアラームに関連づけられて常に自動的にすべてのビデオエンコーダで録画を始めます (アラーム - [エンコーダタブ](#)を見て下さい)。この作用は録画が常にアラーム再生において利用できることを保証するのに役立ちます (アーカイブプレイヤーの項目下の[アラーム検索結果](#)を参照)。

各エンコーダのために、nが録画バッファの長さでアラームが引き起されるn秒前に自動録画を始め、mが「アラーム録画持続時間」でn + m秒の間続きます。n + m秒続録画は最小録画期間と呼ばれます。



注意 すべての録画が最終的に位置で[アーカイブ処理予定](#)の適用を受けます。アラームが引き起される時に任意のアクティブアーカイブ処理予定によってエンコーダがカバーされないなら録画は起りません。

録画されたビデオを保護する

このアラームのために録画されたライブ映像が削除に対して保護されるべきかどうか、そしてどの程度の期間かをここで示して下さい。結果として生じている作用は、アラームが引き起された瞬間から始めて、指定された日数で「アラーム録画持続時間」に示された次のn秒の録画を保護します。ビデオアーカイブ保護の詳細については、[ウェルカム - システム概念 - イベント処理 - アクション定義](#)の項目下の「[ビデオ保護を適用し始める](#)」アクションについて読んで下さい。

手順 (URL)

このフィールドはアラーム手順の[URL](#) (Uniform Resource Locator) アドレスを含んでいます。手順が定義されるなら、「手順表示」(ボタン)をクリックすることによってアラームが受け取られるとき、ライブビューユーザは別個のブラウザウィンドウでそれを表示することができます。ライブビューア - ビューイング枠 - ビューイングタイトル - 表示可能な実体の項目下の[アラームコマンド](#)を見て下さい。アラーム手順を書き込むために利用可能な機能は「Genetec Omnicast SDKヘルプ」で説明されます。



ヒント この機能を使う一つの面白い方法がこの手順でアラーム処理指示を見せることです。ASP技術で可能性は無限です。

[メタデータオーバーレイを表示](#)

利用可能なすべての[メタデータオーバーレイ](#)を[カメラリスト](#)でこのアラーム用に設定されたビデオとともに表示させたいなら、選択された表示オプション (「ライブ」・「再生」・「静止」)にかかわらず、それが適用される場所はどこでも、このオプションを選択して下さい。

承認

このセクションは承認オプションを定義します。

[_秒後に自動的に承認](#)

アラームが通常手動で受取人によって承認されます。もし誰もx秒後にそれを承認しないなら、アラームが自動的にシステムによって承認されたなら、このオプションを選択して下さい。このオプションが選択されないなら、誰かがそれを承認するまでアラームはアクティブなままです。

自動承認が「デフォルト承認」と同じイベントを生成することに注意して下さい。ウェルカム - システム概念 - アラーム管理の項目下の[アラーム承認](#)を見て下さい。

[一旦承認して、_日後に削除する](#)

すべてのアラームはアラーム履歴データベースで将来のクエリと分析のために保存されます。ここで、この特定のタイプのアラームがアラーム履歴データベースで何日間に保管されるかを管理する機会が与えられます。このオプションを選択しないなら、アラームはサーバ管理で指定された日数後に削除されるでしょう。サーバ管理 - ディレクトリ - [アラームデータベース](#)を読んで下さい

0日後にアラームを削除することに決めるなら、承認されるとすぐにアラームは削除されるでしょう

アラーム履歴を見る

アラーム履歴は3つすべてのクライアントアプリで見ることができます。より多く学ぶために、次のものを読んで下さい。

アーカイブプレヤ - クエリ枠 - [アラーム検索](#) (アラーム履歴データベースでクエリを見るおよび実行する)

設定ツール - 設定枠 - ディレクトリ - [アラーム](#) (システムですべてのアラーム実例を見る)

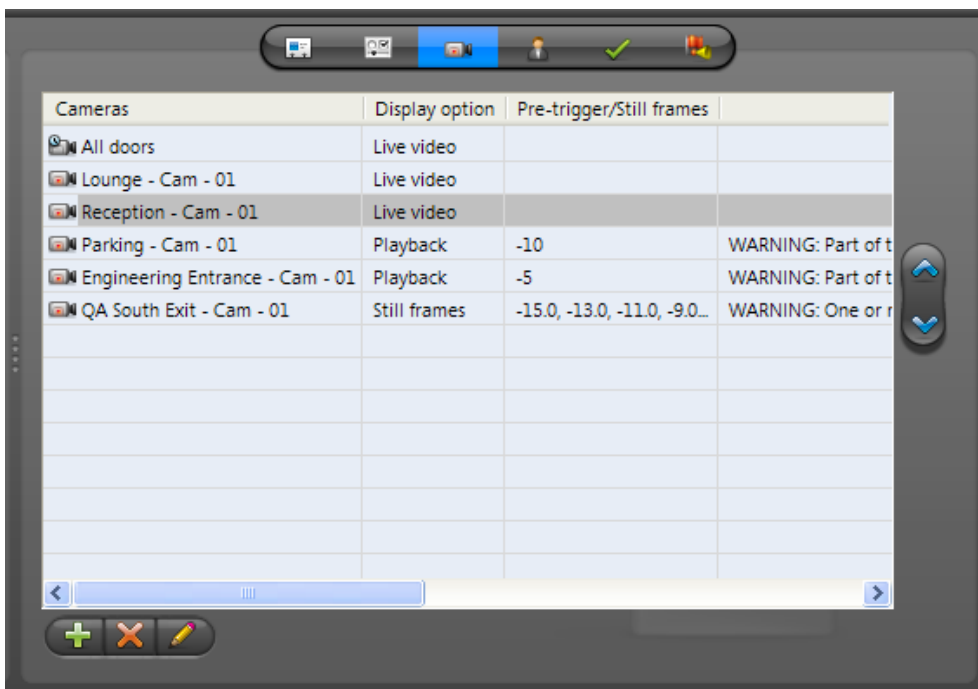
ライブビューア - メッセージ枠 - [アラームリスト](#) (現在のユーザのアラームクエリを見る)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [アラーム](#) > プロパティ

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

アラーム カメラ



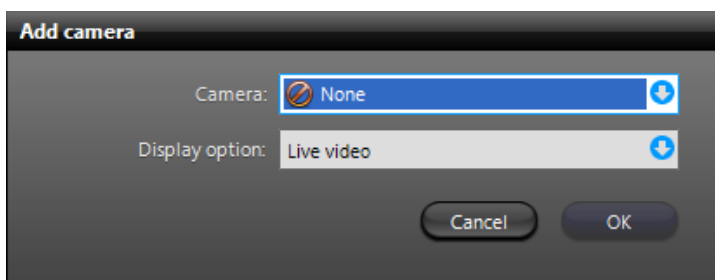
カメラタブはアラームが引き起される時表示しなければならないカメラ (📷)・カメラシーケンス (📷)・カメラグループ (📷) を定義します。このリストが空であるなら、アラームはサイレントであると示されます。しかしながら、ライブビューアでアラームリストを見るなら、受取人はまだアラームが引き起されたことを知っています。

注意 このタブはシステムによって定義された「[コンテキストアラーム](#)」実体のために無効にされます。詳細については、ウェルカム - システム概念の項目下の[アラーム管理](#)の項を読んでください。

アラーム受取人が[受取人](#)タブで設定されることに注意してください。

リストにカメラを追加するには：

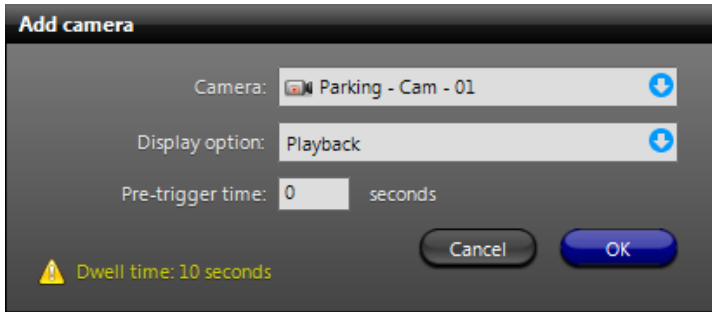
1. ページの一番下でカメラ追加ボタン **+** をクリックしてください。次のダイアログが現れるでしょう。



2. カメラドロップダウンリストからカメラを選択してください。
3. 表示オプション= ドロップダウンリストから表示オプションを選択してください。3つのオプションが利用可能です。

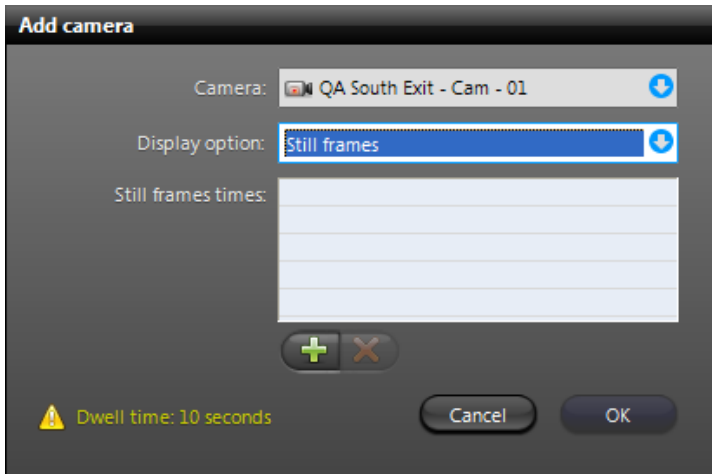
- ライブ映像** このカメラからライブ映像を見たいなら、このオプションを選択してください。
- 再生** アラームが引き起される数秒前に、何が起きていたかを見たいなら、再生を選んでください。ステップ5に続けてください。このオプションがカメラシーケンスにおいて利用できないことに注意してください。
- 静止フレーム** 一連の静止フレームを表示するためにこのオプションを選択してください。ステップ6に続けてください。このオプションがカメラシーケンスにおいて利用できないことに注意してください。


4. 前のステップで「ライブ映像」を選択したなら、ここでOKおよび終了をクリックしてください。
5. ステップ3で「再生」を選択したなら、「プリトリガ時間」を指定しなければなりません。

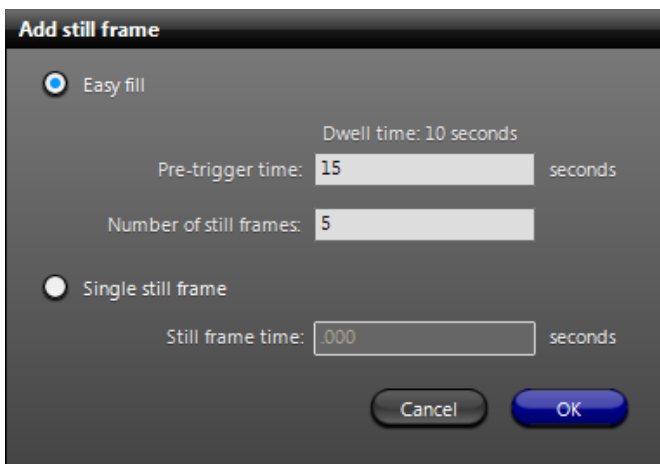


プリトリガ時間はアラーム引き起している時間に基づいて、再生に遅れない酔う戻りを望む秒数です。カメラを加え終えるためにOKをクリックしてください。

6. ステップ3で「静止フレーム」を選択したなら、「カメラ追加」ダイアログは次の形式をとります。



7. 次のダイアログを明らかにするために静止フレーム追加ボタン  をクリックしてください。




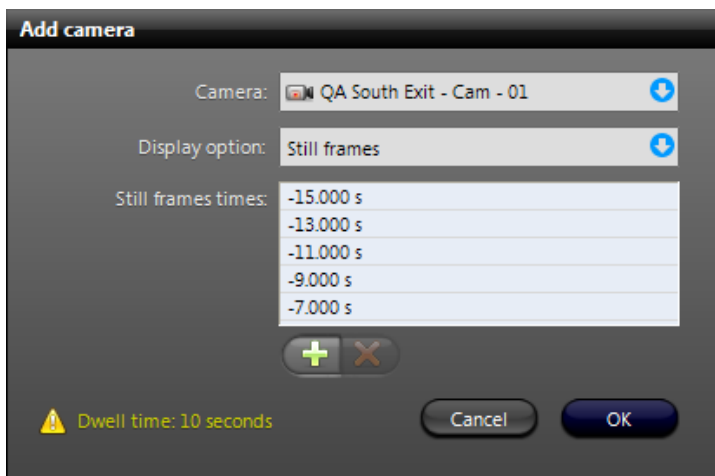
静止フレームに入る2つの方法があります :a) 容易な注入方法を使う または b) 一つずつ。

a) 「容易な注入」方法で、秒を切り上げて (常に確かな)、希望のフレーム数で「プリトリガ時間」フィールドで最初のフレームの時間を入力して、OKをクリックします。システムは、マイナスの「プリトリガ時間」秒で最初のフレームを始めることによって、およびそれらが設定されたアラーム滞留時間の中ですべて適切であるように、均等に残っているフレームに間隔を置くことによって、各フレームのために自動的にデルタ時間を計算します。

b) 「シングルフレーム」方法で、アラームを引き起している時間の前 (+) または後 (-) の秒を切り上げたフレーム時間を入力して、OKをクリックします。「カメラ追加」ダイアログボックスで「静止フレーム時間」リストにシングルフレームが加えられます。

8. リストに1つの静止フレームを加えるために必要に応じて何度でもステップ7を繰り返してください。しかしながら、「容易な注入」方法を使う時いつも、静止フレームの全体のリストは置き換えられるでしょう。

9. それを選択して、静止フレームを取り除く  ボタンをクリックすることによって、任意の不要なフレームを取り除きます。



注意 「フレーム時間」はどの静止フレームを選択するべきか明示するだけで、それらの表示時間ではありません。実のところ、あなたが持っている静止フレームの数にかかわらず、それらはすべて割り当てられたタイムフレーム (アラーム滞留時間である) の中で一定間隔で表示しようとしています。例えば、10秒の滞留時間のために-20s -18s -4s -2sで4つの静止フレームを定義したなら、それらはすべて10/4 = 2.5秒間隔で、次々に表示されます。

滞留時間の毎秒5つの静止フレームの最大限度があります。静止フレームを加えることによって、または滞留時間を短くすることによって、この制限を超えられるなら、エラーメッセージを受け取るでしょう。

アラームを引き起している時間の60秒後まで静止フレームを定義すると起ります。アラームが表示される時、静止フレームがまだ将来であるなら、まだ存在しないフレームは黒い画像 (画像なし) として表示されるでしょう。








ヒント 「容易な注入」で1秒以上離れて間隔を置かれた静止フレームを生み出すために、一時的に滞留時間をプロパティタブでより高い値に変えなくてはなりません。例えば、10秒の総滞留時間のために3秒離れて間隔を置かれた10の静止フレームを作成するために、最初に30秒に滞留時間を変えます。そのとき、30秒 (フレームは3秒離れ) のプリトリガ時間で10の静止フレームを生み出し、次に10秒に戻って滞留時間を変えてください。

警告

リストで1つのアラームカメラの横に警告メッセージを得るなら、それは、アラームを表示しなければならないとき、指定された静止フレームのシークエンスまたは再生シークエンスのその部分が利用できないことを意味します。求められた静止フレームまたは再生が最小録画期間外で落ちるとき、これが起ります。状態を修復するために、プリトリガ時間が録画バッファの長さより長くないことを確認してください。静止フレームに関しては、アラーム録画終了後にさらにフレームが求められないことを確認してはなりません。

カメラリストを修正する:

カメラタブの一番下に位置しているボタンを使用することによってリストでカメラを追加  ・削除  ・編集  することができます。

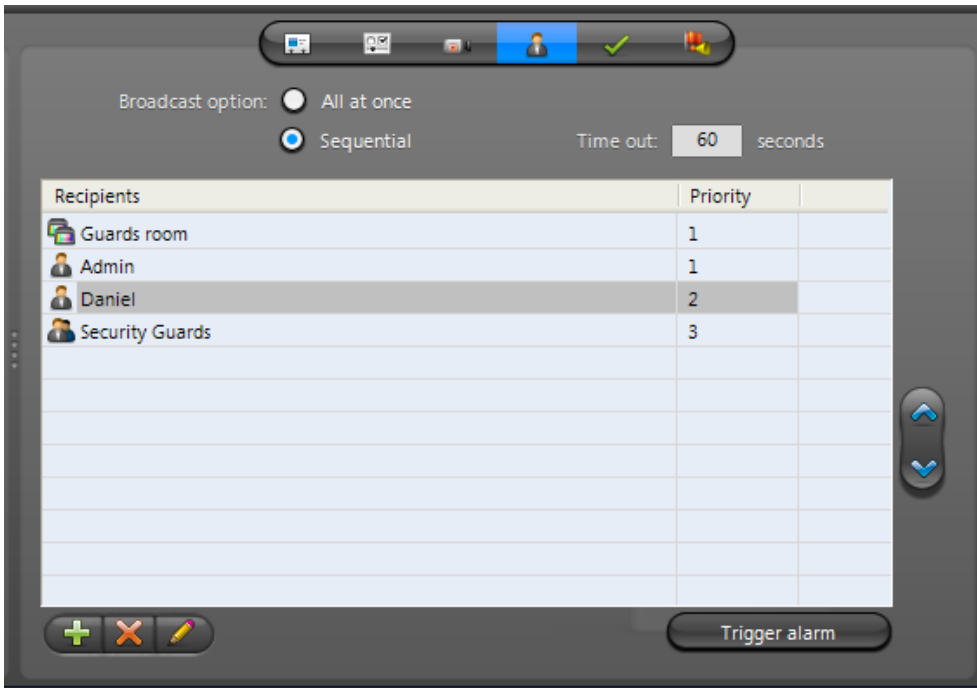
リストでカメラの順序を変えるために、リストでカメラを選択して、上  および下  ボタンでリストを上下に移動します。カメラの順序は表示中にそれらの出現順序を決定します。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [アラーム](#) > [カメラ](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

アラーム 受取人



受取人タブはアラームを受け取るべき**ユーザ** (👤)・**ユーザグループ** (👥)・**モニタグループ** (📺) を定義します。アラーム受取人としてユーザが選ばれるなら、このユーザがログオンしているライブビューアプリでアラームは表示されるでしょう。受取人リストにユーザグループがあるなら、そのグループのすべてのユーザがアラームを受け取るでしょう。アラーム受取人としてモニタグループが指定されるなら、モニタの前に座っている人は誰でもアラームを得るでしょう。

注意 このタブはシステムによって定義された「[コンテキストアラーム](#)」実体のために無効にされます。詳細については、ウェルカム - システム概念の項目下の[アラーム管理](#)の項を読んでください。

ブロードキャストオプション

ブロードキャストオプションは受取人が通知される方法を決定します。

一度に すべての受取人が同時にアラームを受け取ります。

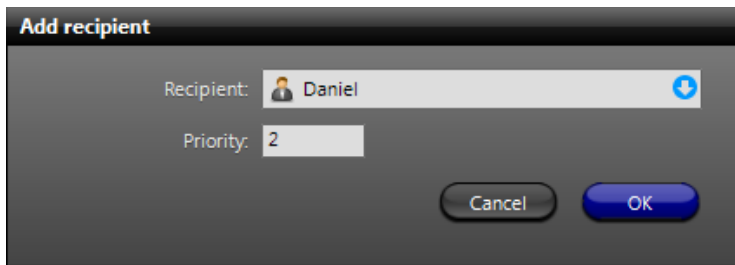
連続的に 受取人はリストでそれらの優先権に従って、次々に通知されます。2人の受取人が同じ優先権を持っているなら、同時に通知されます。

「タイムアウト」は何秒離れた2つの連続した通知をコントロールするために使われます。タイムアウトの期限が切れる前にユーザがアラームを承認するなら、リストの受取人の残りは決してアラームを見ないでしょう。

一旦アラームがユーザに送られると、それが誰かによって承認されるまで、そのユーザのアラーム待ち列に残っているでしょう。

リストに受取人を加えるには：

1. ページの一番下で受取人追加ボタン をクリックしてください。次のダイアログが現れるでしょう。



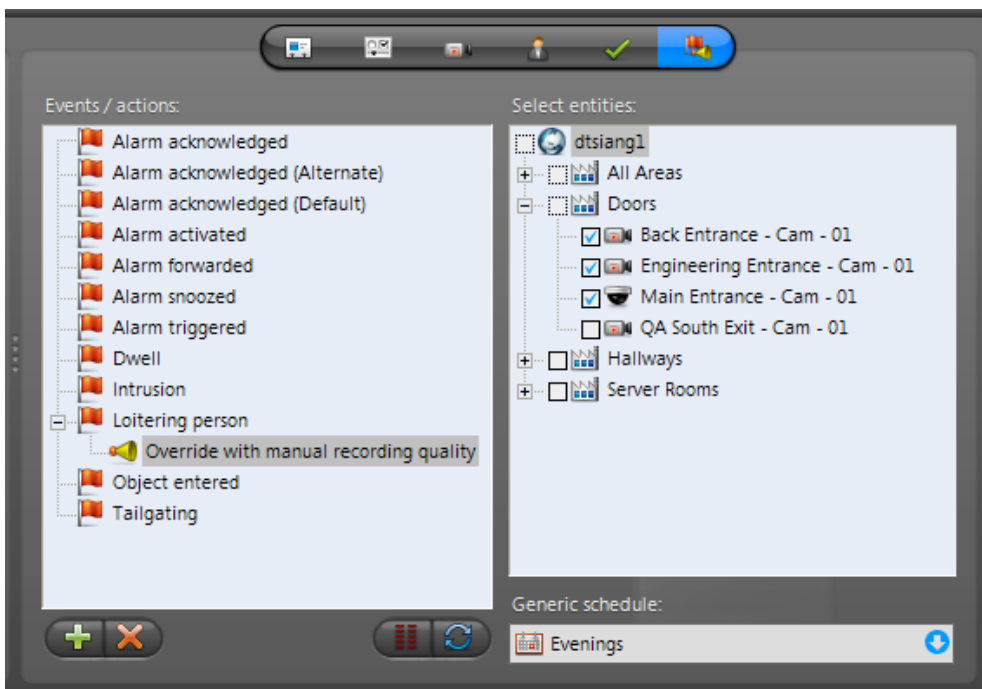
2. 受取人ドロップダウンリストから「ユーザ」・「ユーザグループ」・「モニタグループ」を選択してください。
3. 優先権を入力します (0以上でなければなりません)。優先権はリストで受取人の出現順序を決定します。「連続的」ブロードキャストオプションが選択されるなら、最も高い優先権を備えた受取人が最初にアラームを受け取るでしょう。
4. OKをクリックします。
5. アラーム定義をテストするために「トリガアラーム」ボタンをクリックしてください。

受取人リストを変更するには：



それらを選択して、対応するアクションボタンをクリックすることによって、さらにリストで受取人を削除 ✕、または編集 ✎ することができます。

リストで受取人の順序を変えるために、リストで受取人を選択して、上 ⬆️ および下 ⬇️ ボタンでリストを上下に動かします。異なった優先権を備えた2人の受取人の位置を切り替えるなら、それらの対応する優先権もさらに切り替えられるでしょう。

アラーム アクション



アクション (🔔) タブは管理者に「イベント/アクション」リストで示される特定の[アラームイベント](#)に従ってさらなるアクションを引き起こすことができます。このアラームタイプに対して「代理承認」と「カスタム承認」が選択される場合に限り、「アラーム承認 (代理)」イベントとカスタムイベントがこのリストに現れることに注意してください。[承認](#)タブを見てください。

別個のラインですべての個々のアクションを示すために  ボタンをクリックしてください。類似のアクションがシングルアクションであるとして描かれるイベント/アクションツリーのプレゼンテーションに戻すために  ボタンをクリックしてください。

[全般予定](#) は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定で行います。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。


設定ツール > 設定枠 > アラーム > アクション

アナログモニタ (ビデオデコーダ)









Omnicastでは、従来のビデオ監視システムで使用されたCCTVモニタをアナログモニタと呼びます。これは[ライブビューア](#)によって制御されたPCモニタとアナログモニタを区別するためです。各アナログモニタがシステムでユニークなビデオ出力に対応します。それらの識別を容易にするために、Omnicastは、各アナログモニタに、自動的にモニタIDとして知られているユニークな[ロジカルID](#)を割り当てます。

すべてのビデオが保管され、Omnicastでデジタル形式で送信されるので、アナログモニタでビデオを表示するために、ビデオ信号を最初にアナログ信号 (NTSCまたはPAL) に変換する必要があります。ビデオデコーダはこのタスクを行うデバイスです。ビデオデコーダはデコーダ[ユニット](#)で見つかる多くのデバイスの1つです。アナログモニタとビデオデコーダとの密接な関係のために、2つの用語はしばしば互換的にOmnicastで使われます。

アナログモニタの設定を見るか、または変えるために、視界選択枠 (左側) で[ロジカルビュー](#)または[フィジカルビュー](#)からそれ () を選択します。選択されたアナログモニタの設定プロパティは[設定枠](#) (右側) に示されます。

アナログモニタの各プロパティシートで1つ、計5つのタブが利用できます。

-  [識別](#) - アナログモニタ名・記述・特定情報。
-  [属性](#) - アナログビデオ形式と外見。
-  [情報](#) - ビデオデコーダプロパティ ([アドバンスドモード](#))
-  [ネットワーク](#) - ネットワークプロパティ ([アドバンスドモード](#))
-  [リンク](#) - ビデオデコーダ接続 ([アドバンスドモード](#))

 **ヒント** システムによって割り当てられたモニタIDを変えることができます。これは実体の[識別](#)タブからまたはディレクトリ実体の[ロジカルID](#)タブから行うことができます。アナログモニタとPCモニタがライブビューアシェアによってモニタIDの同じプールを制御したことに注意してください。これはシステムですべてのビデオ出力がユニークに識別されることを保証します。さらにライブビューアの項目下の[ビューイン](#) [グ](#) [枠](#)を見てください。

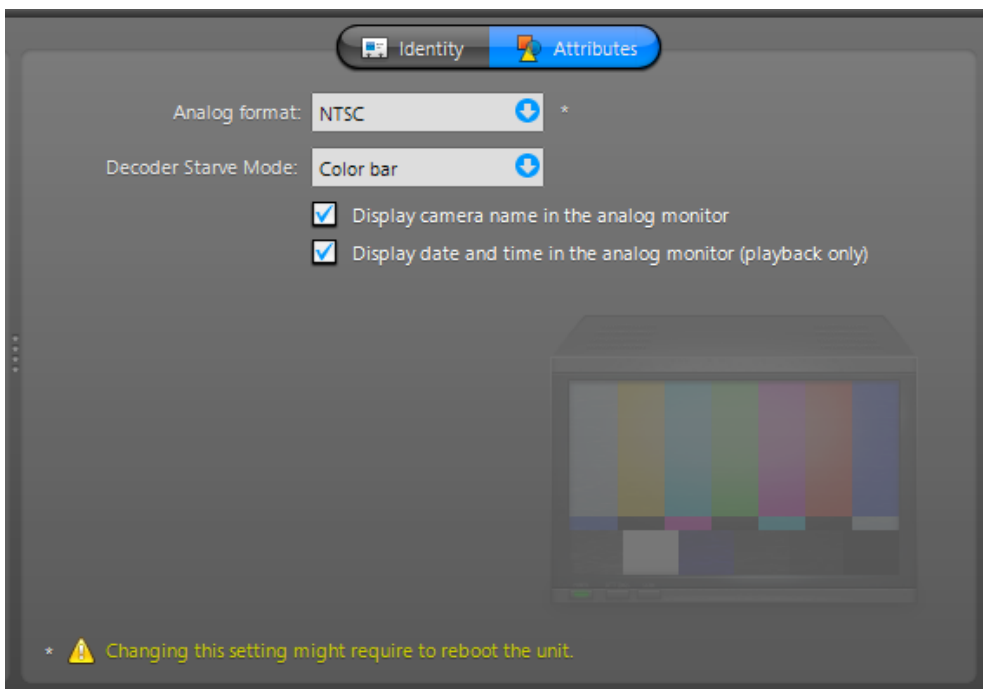
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

設定ツール > 設定枠 > アナログモニタ(ビデオデコーダ)

アナログモニタ 属性



アナログモニタの属性 (🎛️) タブを選択することで、このデコーダのビデオ入力への変更を行うことができます。

アナログ形式

このドロップダウンリストでユーザは、ビデオ信号用のNTSC (National Television Standards Committee) またはPAL (Phase Alternating Line) アナログ形式から選択することができます。

さらに情報 タブの項目下の [フォーマット](#) 記述を見てください。



注意 この設定を変えるとユニットをリポートする必要があります。必要であるなら、ユニットは次の分内にひとりでリポートし、一時的に利用できないでしょう(不活性として表示)。対応するユニットの [ネットワーク](#) タブに行って、「リポート」ボタンをクリックすることにより、ユニットにすぐにリポートすることを強いることができます。

デコーダスターブモード

このドロップダウンリストはユーザに、デコーダに接続されたビデオソースがないとき、アナログモニタで表示すべき画像を選ばせます。お手持ちのビデオデコーダのモデルにより、利用可能なオプションは異なっているかもしれません。ある特定のモデルに関して、このコントロールは完全に欠落しています。

オプション

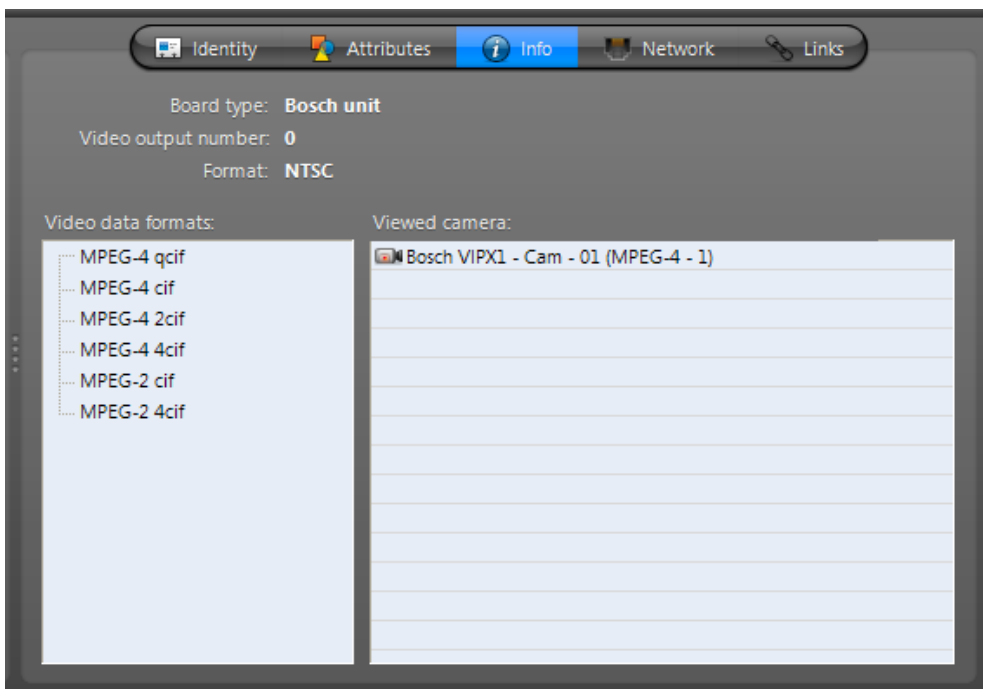
アナログモニタのカメラ名を表示する

カメラ名をビデオ画像に重ねたいなら、このオプションを選択してください。

アナログモニタの日時を表示する (再生のみ)

日時をビデオ画像に重ねたいなら、このオプションを選択してください。

アナログモニタ 情報



ビデオデコーダの情報 (i) タブは選択されたデコーダユニットのビデオデコーディング特性を表示します。

ボードタイプ

ビデオデコーダで見つけられたハードウェアのタイプを識別します。

ビデオ出力数

1つ以上の出力を持っているユニットの出力数を識別します。

形式

カメラによって使われるビデオ規格 (NTSCまたはPAL) を表示します。ビデオデータ形式のほかにビデオ規格は画像の解像度を明確にします。

ビデオデータ形式

すべての圧縮タイプ (MPEG-4・MPEG-2) とビデオデコーダによってサポートされた解像度をリストします。このリストはデコーダのモデルに依存して変化するかもしれません。

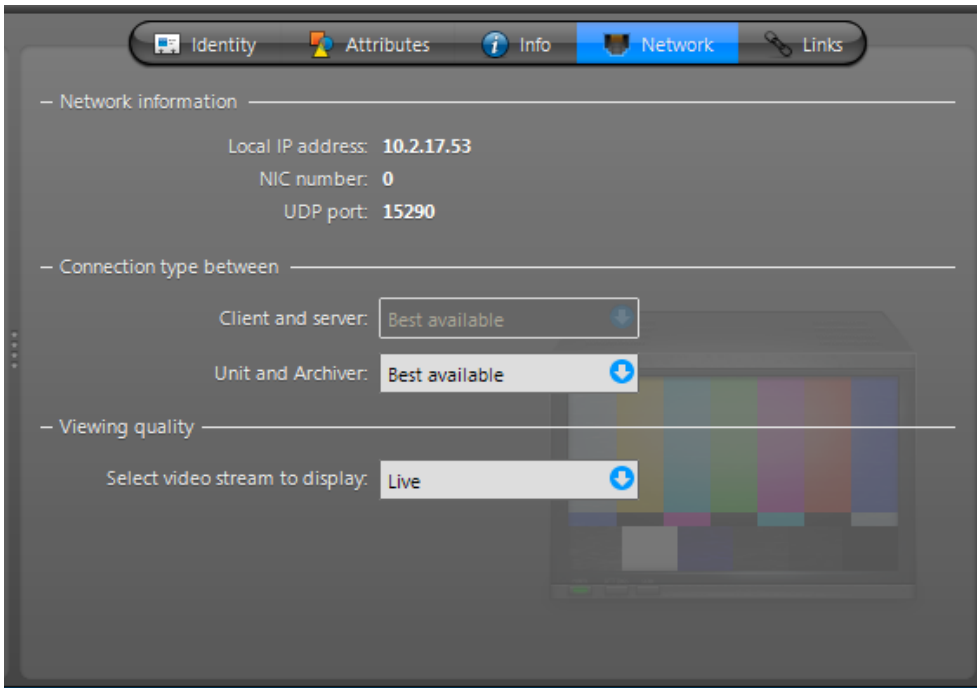
次のテーブルはすべての利用可能なビデオデータ形式とそれらの対応する解像度をリストします。すべてのデータ形式がすべてのモデルによってサポートされるわけではありません。

形式	qcif	cif	2cif	2cif (480)	2/3D1	VGA	2cif H	4cif
NTSC	176 x 128	352 x 240	352 x 384	352 x 480	480 x 480	640 x 480	704 x 240	704 x 480
PAL	176 x 144	352 x 288	352 x 448	352 x 576	480 x 576	640 x 576	704 x 288	704 x 576

見られたカメラ

このフィールドはそのモニタで現在表示されたカメラの名前を示します。

アナログモニタ ネットワーク



ネットワーク (🌐) タブを選択することで管理者はビデオデコーダによって使われる接続タイプを選ぶことができます。

ネットワーク情報 (固定)

- ローカルIPアドレス** ネットワーク上のデバイスのアドレス。
- NIC番号** マルチキャストでデバイスによって使われるネットワークアダプタ識別子。
- UDPポート** 接続タイプがユニキャストUDPの時に使用されるポート番号。

接続タイプ間 (調節可能)

- クライアントとサーバ** クライアントとサーバ間の接続タイプの選択はビデオエンコーダによって決定されます。そのため、デコーダのために「おまかせ」を強いられます。
- ユニットとアーカイブ** このビデオデコーダにおいてユニットとアーカイブ間で使われるべき接続タイプをここで選んでください。

ビューイング品質

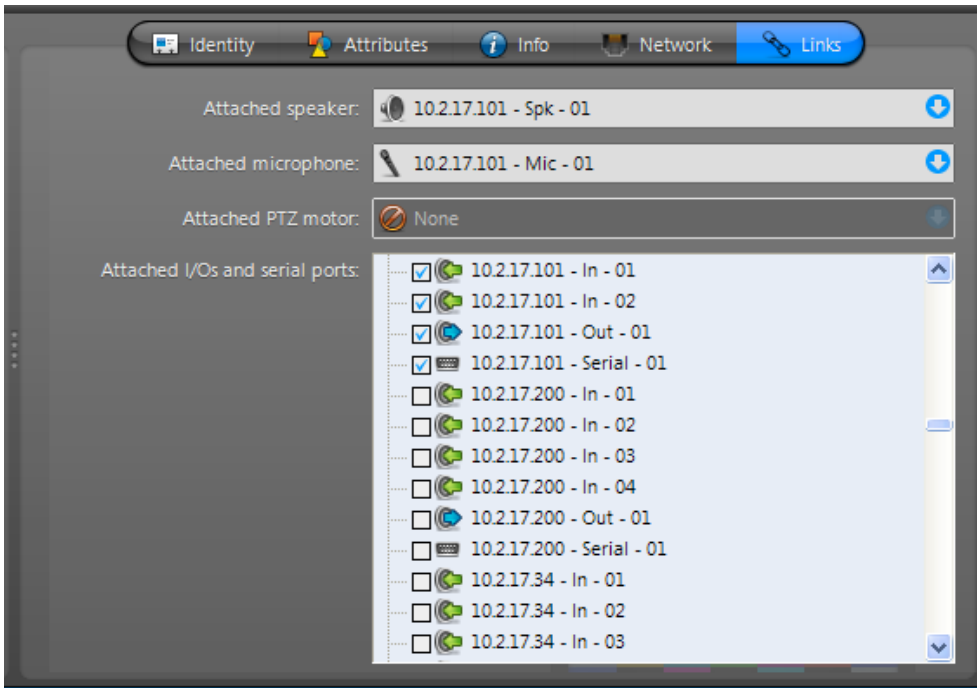
ビデオエンコーダがこのモニタで表示される時、ここで使われるべきビデオストリームを選択してください。各エンコーダが最大5台の異なるビデオまで次の属名によって表されるストリームを生成することができます。

- ライブ (一般にライブ映像を見るために使われます。)
- 録画 (一般にアーカイブのために使われます。)
- リモート (一般に補助アーカイブによって使われます。)
- その他 1 (第4ビデオストリーム)
- その他 2 (第5ビデオストリーム)

実際にこれらの属名にビデオストリームをマッピングすることは、それぞれのエンコーダで個々に行います。設定ツール - 設定枠 - カメラの項目下の[ビデオ品質](#)を読んでください。

各接続タイプの意味に関する情報のために、ウェルカム - システム概念 - の項目下の[ネットワーク接続タイプ](#)の項を参照してください。

アナログモニタ リンク



リンク (🔗) タブで管理者は選択されたアナログモニタに次のデバイスのいずれかを接続することができます。

- 🔊 スピーカ (オーディオデコーダ)
- 🎤 マイクロホン (オーディオエンコーダ)
- 🟢 デジタル入力
- 🟡 リレー出力
- 🖨 シリアルポート

このタブは特定のデバイス間で接続を作ることができます。

新しいリンクを作成するには：

1. 視界選択枠 (左側) で接続したいアナログモニタを選択してください。
2. 設定枠 (右側) でリンクタブを選択してください。
3. アナログモニタにスピーカ (🔊) またはマイクロホン (🎤) を取付けるために、対応するドロップダウンリストをクリックして、適切なデバイスを選択してください。
4. カメラにI/Oピン (🟢, 🟡) またはシリアルポート (🖨) を取付けるために、デバイスツリーで適用されるものを選択してください。
5. すべてのリンクは直ちに適用されます。

既存のリンクを取り除くには：








1. オーディオ接続を切断するために、「🚫 None」を選択してください。
2. I/Oピンを切断するために、デバイスツリーでその選択を取り消してください。

アーカイブ



アーカイブは動的な探索と**ユニット**のステータスポーリングに関して信頼できるサービスです。ユニットですべての通信はこのサービスを通して確立されます。これはさらにすべてのビデオとマルチメディアストリームが保存される場所です。アーカイビングロードを共有する同じシステムに必要とされるのと同数のアーカイブがあります。システムが備えることのできるアーカイブの最大数は**Omnicastライセンス**の「アーカイブ数」オプションによって決定されます。

アーカイブの設定にアクセスして、視界選択枠 (左側) の**フィジカルビュー**からそれ (📺) を選択します。アーカイブのプロパティシートは**設定枠** (右側) に表示されるでしょう。選択されたアーカイブによって制御されたすべてのユニットはアーカイブノードの下にリストされています。

-  **識別** - 実体名・記述・特定情報。
-  **アーカイビング** - それぞれのカメラ用のディスクグループ・アーカイブクリーンアップオプション・アーカイブ保存期間。
-  **統計** - ディスクの統計情報と帯域幅使用。
-  **ファームウェアアップグレード** - 同時のユニットファームウェアアップグレード。
-  **アクション** - 特定のアーカイブイベントに従って行うべきアクション。
-  **バックアップ** - 周期的なバックアップ作用設定とステータス (**アドバンスドモード**)。
-  **イベント検索** - アーカイブイベント用のブラウザ (**アドバンスドモード**)。

アーカイブ設定のほとんどがサーバ管理から行います。サーバ管理リファレンスで**アーカイブ**の下にのセクションを参照してください。

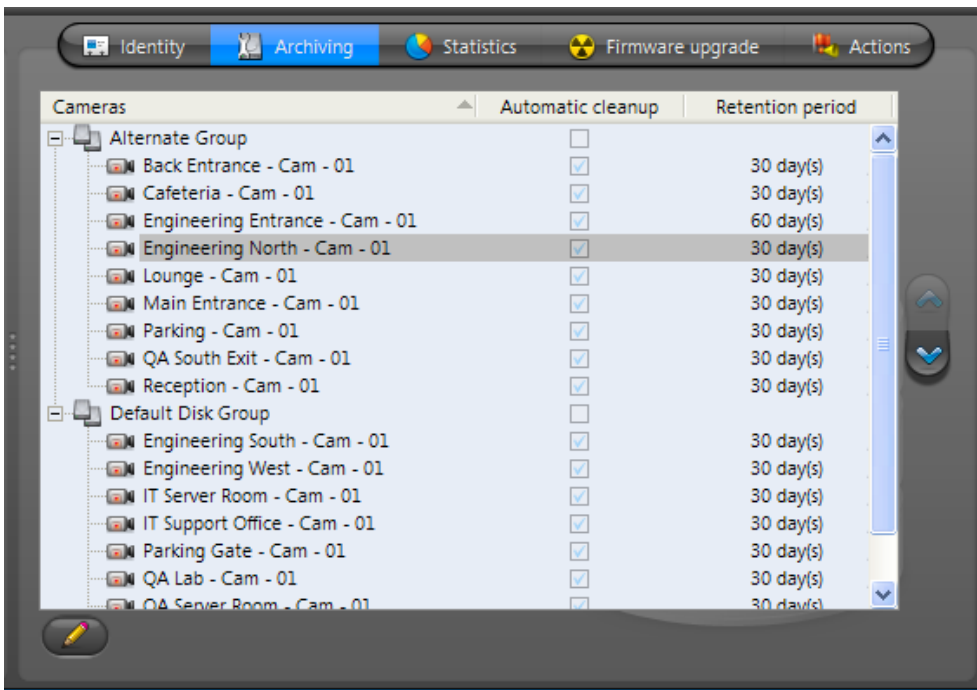
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

設定ツール > 設定枠 > アーカイブ

アーカイブ アーカイピング



アーカイピング (📁) タブは選択されたアーカイブによって制御されたすべてのカメラ (ビデオエンコーダ) をリストして、それぞれ個々に [ディスクグループ](#)・[自動クリーンアップ](#)オプション・[アーカイブ保存期間](#) を選ぶことができます。

カメラリスト

ディスクグループ

ビデオアーカイブを記憶することに対して、ディスクグループは割り当てられたスペースで、複数のネットワークドライブのコレクションです。ディスクグループはサーバ管理で作成されます。サーバ管理 - アーカイブの項目下の [アーカイピング](#) をご覧ください。カメラのディスクグループはそのカメラが記憶される場所から将来のビデオアーカイブの場所までです。いくつかのディスクグループを持つ目的は、同時に異なるドライブへの書き込みを可能にすることによって、アーカイブのパフォーマンスを増やすことです。

たった1つのディスクグループがアーカイブのために定義されたなら、このタブでカメラのシングルリストを見るでしょう。このアーカイブが1つ以上のディスクグループを使うなら、カメラがそれらの割り当てられたディスクグループに従って分配される場所でツリー構造を見るでしょう (上記画像参照)。初めに、すべてのカメラはデフォルトディスクグループに割り当てられます。希望のディスクグループの下のカメ​​ラをドラッグすることによって、あらゆる時間でカメラのディスクグループを変えることができます。

自動クリーンアップ

選択される とき、このオプションは指定された [保存期間](#) 後にアーカイブが自動的に録画されたビデオを削除することを意味します。クリアされるなら、一番年上のものから始めて、アーカイブがディスクスペースからなくなったとき、ビデオアーカイブはただ削除されます。



注意 [アーカイブライセンス](#) がそれを許可する場合に限り、すなわち「最大アーカイブ保存期間」が「無制限」にセットされる場合に限り、自動クリーンアップを無効にすることができます。

保存期間

保存期間は [自動クリーンアップ](#) が有効なとき、ビデオアーカイブがどの程度の期間、それぞれのカメ​​ラに保管されるべきか明示します。それほど重要でないアーカイブにより短い保存期間を設定することによって、より長く保存したいアーカイブのために保存領域をあけることができます。



注意 最大保存期間は [アーカイブライセンス](#) (「最大アーカイブ保存期間」) によって制限されます。

関連したトピック

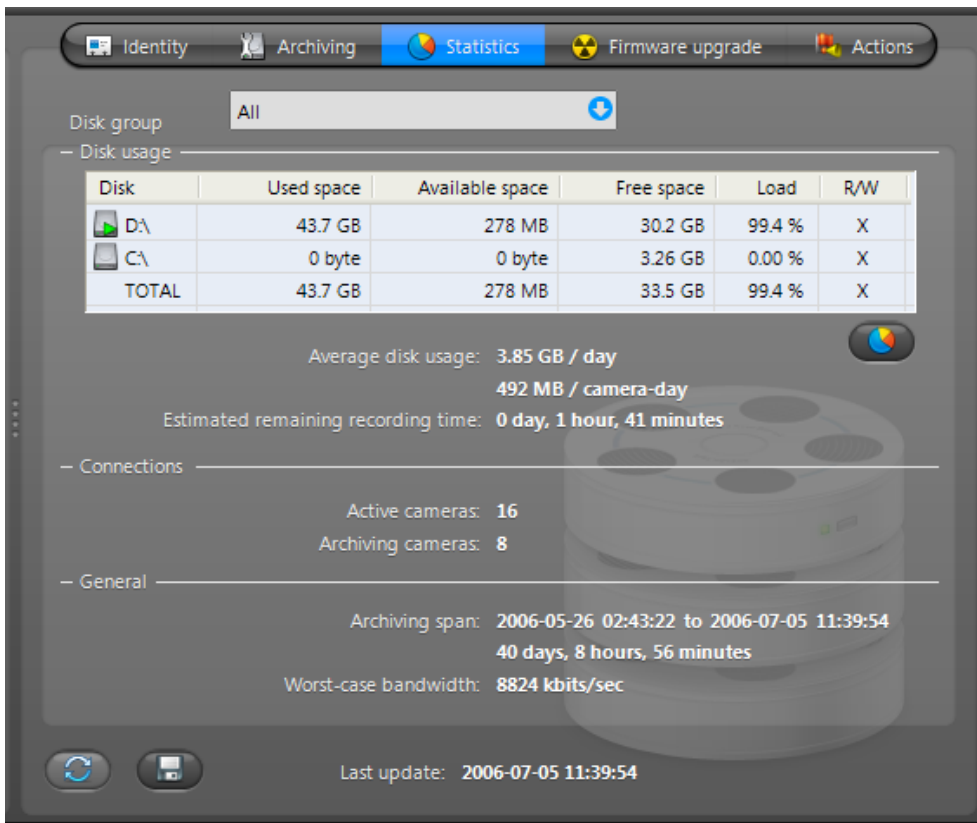
設定ツール - アーカイブ - [統計](#)
サーバ管理 - アーカイブ - [アーカイピング](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [アーカイブ](#) > [アーカイピング](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

アーカイブ 統計



この統計 (🌐) タブは選択されたアーカイブにディスクと帯域幅使用の統計上の情報を提供します。

ディスクグループ (オプション)

1つ以上のディスクグループがこのアーカイブにおいて定義されるなら、ディスクグループ= ドロップダウンリストがただ現れるだけでしょ。サーバーアーカイブの項目下の[アーカイビング](#)の項を見てください。一度に1つのディスクグループ、または全体的に[ディスク使用](#)統計を見ることがで

ディスク使用

このセクションは選択された[ディスクグループ](#)についてのディスク使用統計を示します。ディスクグループが示されないなら、統計はアーカイブ応じます。

ディスクリスト

このリストは選択された[ディスクグループ](#)の一部である各ディスク使用の個々のステータスを示します。


- ディスク** このコラムはドライブ名を示します。緑のマーカは現在アーカイブによって使われたディスクを示す。
- 使用スペース** これはビデオファイルをディスクに記憶するために使われるスペースです。
- 利用可能なスペース** これはアーカイブ目的のためにディスクでまだ利用可能なスペースです。利用可能なスペースがアーカイブが決して使ってはならない最小空き容量を差し引いたディスク上の現在の空き容量です。サーバ管理 - アーカイブの項目下の[アーカイブ](#)の項を見てください。
- 空き容量** ディスクの現在の空き容量。
- ロード** これはディスク上で使われるアーカイブスペースの割合です。
- R/W** アーカイブがディスクへの読み書きのアクセスを持っているかどうかを示します。

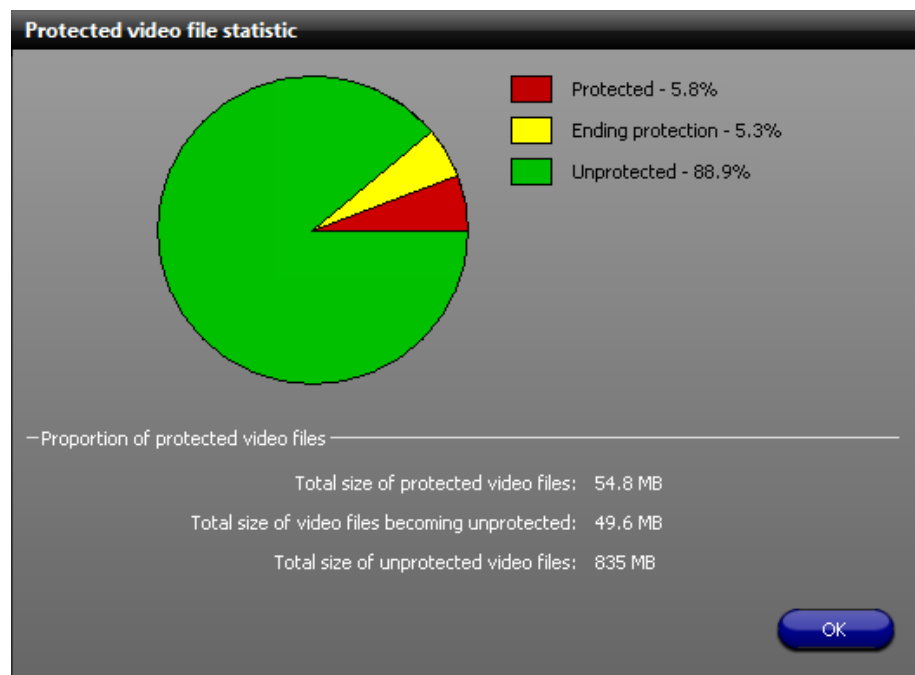
平均的なディスク使用 予想残存

1日当たり使われる平均のスペースと1日にカメラ毎に使われた平均のスペース。

平均的なディスク使用と現在のロードに基づいて残っている録画の日数・時間・分数。

保護されたビデオ統計

全体のビデオアーカイブディスク使用と比較して保護されたビデオファイルによって占められたディスクスペースの割合を、 ボタンをクリックしてください。



「黄色」の部分はユーザによって手動で保護されないビデオファイルの割合を表します (アーカイブプレイヤー - ユーの項目下の[ビデオファイルクエリ](#)を参照)。ユーザが手動でビデオファイルを保護しないと決めるとき、必要なユーザに考えを変えさせるのに十分な時間を与えて、保護されないが有効になるまで24時間の猶予をシステムに与えます。この猶予の間に、ファイルは「保護の終了」を伝えます。

接続

アクティブカメラ

現在このアーカイブの制御下のアクティブなカメラの数。各ディスクグループへのカメラ割り当ては[アーカイブ](#)されます。

アーカイブカメラ

現在このアーカイブによって扱われるアーカイブストリームの数。

全般

アーカイブ期間


これはその中でビデオアーカイブが存在する時間区分です。


最悪時の帯域幅

最悪時の帯域幅はアーカイブのみのために使われる最悪時の帯域幅です。最大アーカイブ帯域幅の合計が現在のアーカイブであるそれぞれのエンコーダを可能にするよう計算されます。

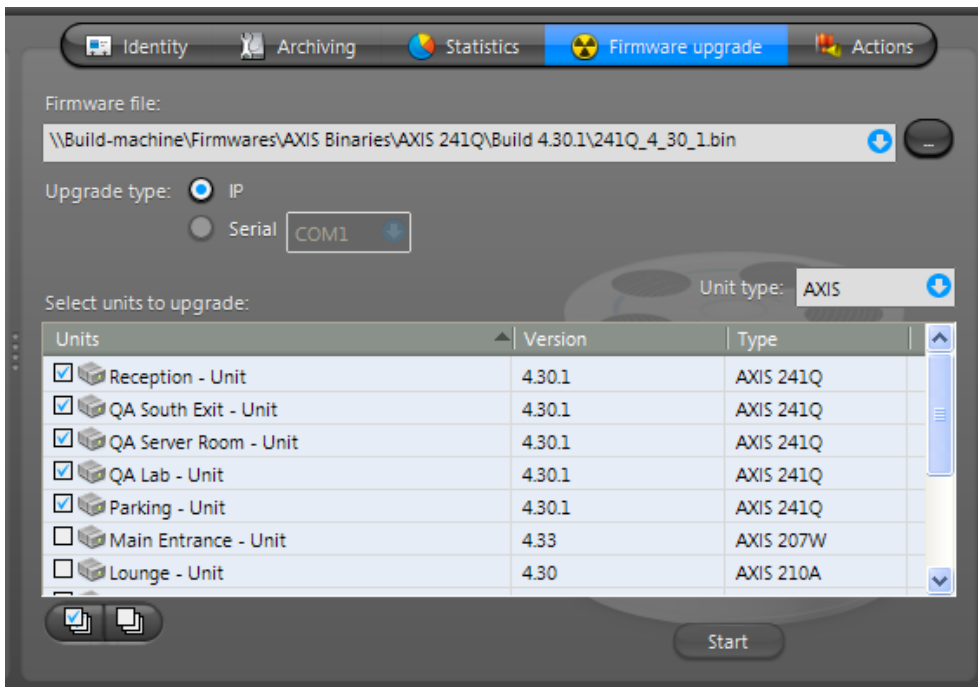
最新のアップデート

最新に統計は更新されました。

統計をリフレッシュするためにリフレッシュ  ボタンをクリックしてください。

選択したテキストファイルへこのページの内容を保存するために保存  ボタンをクリックしてください。

アーカイブ ファームウェアアップグレード



このファームウェアアップグレード (🚫) タブは2つの目的を果たします。それはファームウェアバージョンがアーカイブによって制御された各 ユニット 上にインストールされたことを示します。そしてそれは管理者に同時に選択されたユニットのファームウェアをアップグレードすることを可能にします。

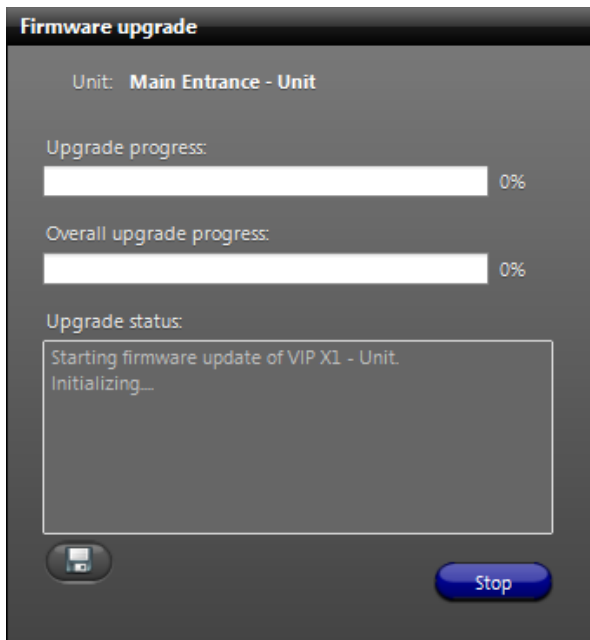
選択されたユニットのファームウェアバージョンをアップグレードするには：

1. 希望のファームウェアファイルの完全なパスを入力するか、またはブラウズボタンを使ってください。
2. アップグレードタイプは常に「IP」です。同時のアップグレードがただIPを通して行うことができるだけなので、それは変えることができません。コントロールはユニット設定で見つかる ファームウェアアップグレード タブで均一性のためにのみここで示されます。
3. リストからそれらを選択することによって、アップグレードするべきユニットを選択してください。




注意 アーカイブがユニットのタイプを複数サポートするなら、「ユニットタイプ」コンボボックスがリストの右上角に現れるでしょう。更新したいファームウェアと一致するユニットタイプを選択することを確認してください。

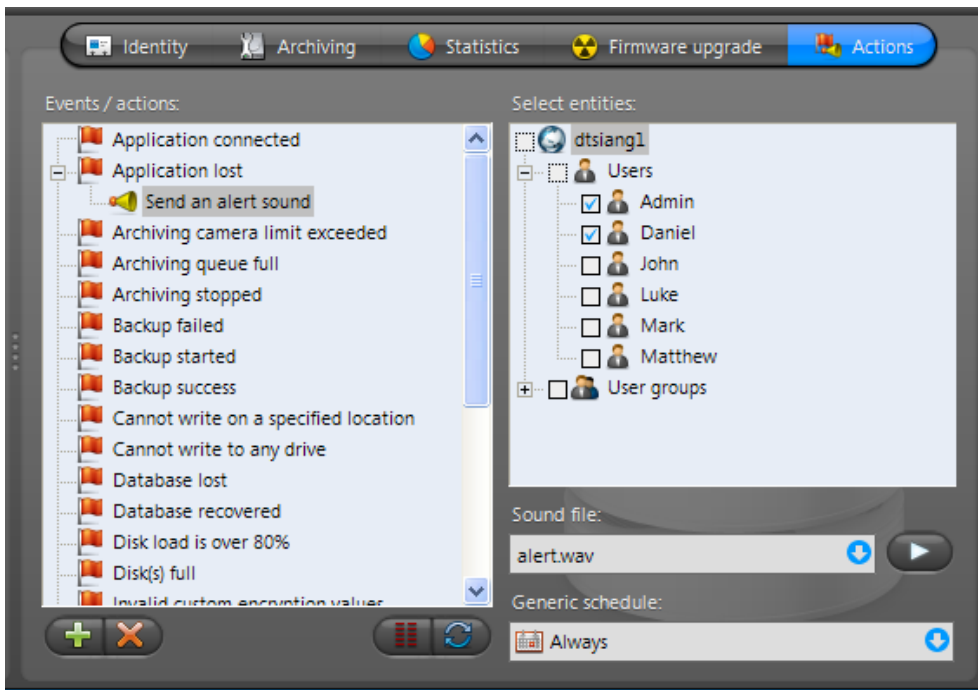
4. 「スタート」をクリックしてください。アップグレードステータスダイアログが現れるでしょう。





警告 前のバージョンにダウングレードしている各ユニットに対して警告メッセージを受け取るでよう。続行することを決めるなら、今後生じるすべての問題は保証によって保護されません。

ファイルにアップグレードステータスログを保存するためにステータス保存  ボタンをクリックしてください。

アーカイブ アクション



アクション (🔊) タブでイベント/ アクションリストに現れた [アーカイブイベント](#) に基づいて管理者は特定のシステム作用をプログラムすることができます。

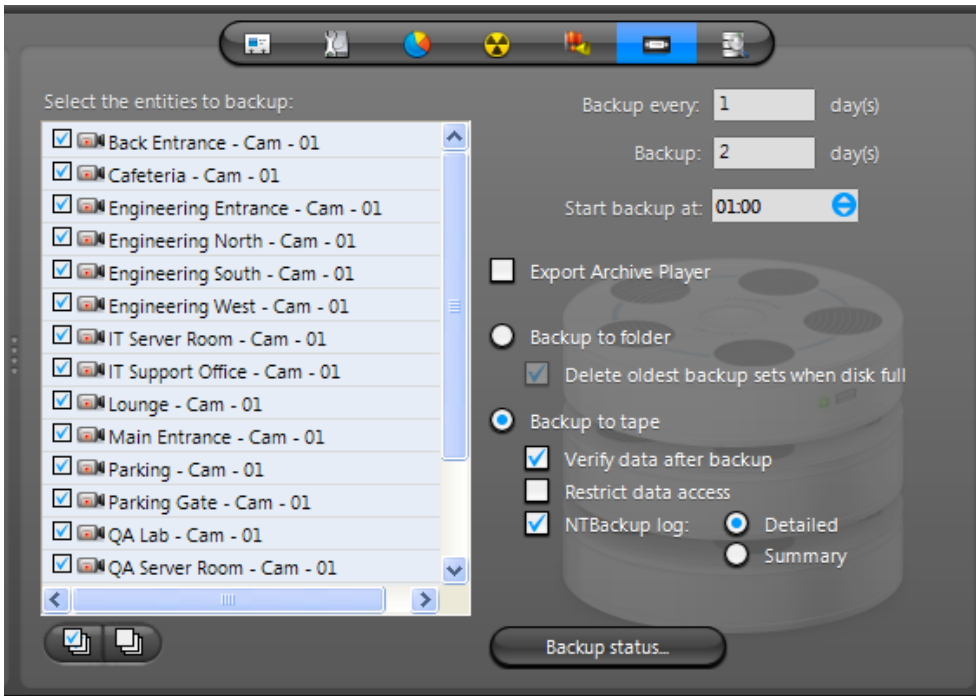
別個のラインですべての個々のアクションを示すために  ボタンをクリックしてください。類似のアクションがシングルアクションとして示されるイベント/ アクションツリーのプレゼンテーションに戻すために  ボタンをクリックしてください。

[全般予定](#) は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。それぞれのアクションが異なる予定であるかもしれません。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の [アクション定義](#) の項を参照してください。

設定ツール > 設定枠 > アーカイブ > アクション

アーカイブ バックアップ



バックアップ (☰) タブは管理者が選択されたアーカイブのバックアップ作用を設定することができる場所です。

注意 バックアップがサーバ管理でこのアーカイブのために使用可能である場合に限り、このページは有効です。サーバ管理 - アーカイブ目下の[バックアップ](#)の項を見てください。

バックアップをとる実体を選択

ここでバックアップに含めるべきカメラを選択してください。

バックアップオプション

_日ごとにバックアップ バックアップの周期。

_日のバックアップ バックアップによってカバーされる完了されたデータの日数。これはバックアップが午前1時00分に始まるように予定されているなら、バックアップするべきデータが前日の午後11:59:59までのデータであることを意味します。バックアップ頻度より高い値にバックアップの日数をセットすることは重複バックアップセットを作成しません。

バックアップを始める ここでバックアップを始めるべき時間を指定してください。

アーカイブプレイヤーのエクスポート [バックアップセット](#)にアーカイブプレイヤーのスタンドアロンバージョンを含めたいなら、このオプションを選択 してください。アーカイブプレイヤー - その他のツール - ビデオアーカイブエクスポートの項目下の[スタンドアロンアーカイブプレイヤーの使用](#)の項を参照してください。

フォルダにバックアップ ディスク (CD-RWなど) にバックアップデータを保管することを計画するなら、このオプションを選択してください。

このオプションを使うために、バックアップフォルダはサーバ管理者で指定しなければなりません。サーバ管理 - アーカイブの項目下の[バックアップ](#)の項を見てください。

新しいバックアップのために十分なディスクスペースがないとき、アーカイブが古いバックアップセットを削除できるように、 **ディスクがフルのとき、最も古いバックアップセットを削除する**を選んでください。このオプションが選択されないなら、十分なディスクスペースがないとき、バックアップは失敗するでしょう。

テープにバックアップ バックアップデータをテープにコピーされるなら、このオプションを選択してください。

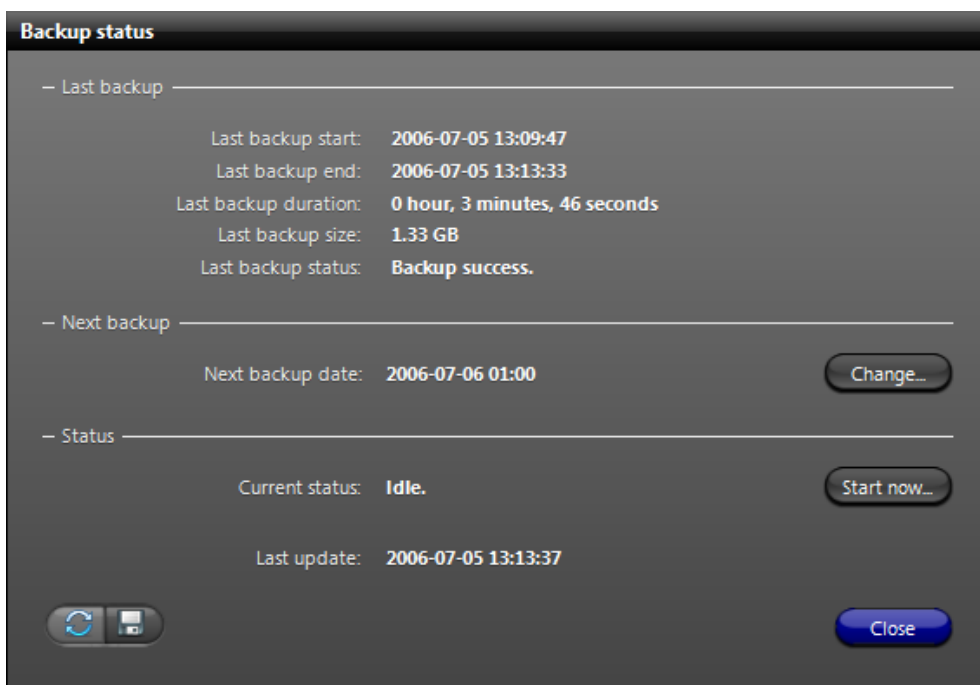
このオプションを使うために、テープグループとテープサイズをサーバ管理者が指定しなければなりません。そしてNTBackupをアーカイブと同じマシンのインストールしなければなりません。

このオプションが選択されるとき、次のNTBackupオプションが利用可能になります。

- バックアップ後に NTBackupにバックアップ後、テープのデータを確認 させたいなら、このオプションを選択 してください。** それはより多くの安全を提供しますが、より多くの時間がかかります。
- データアクセスを NT「バックアップオペレータ」と「管理者」にNTBackupカタログへのアクセスを制限 させたいなら、このオプションを選択 してください。**
- NTBackupログ** ここでNTBackupログオプションを選択してください。

バックアップステータス...

「バックアップステータス」ダイアログを表示するためにバックアップステータスボタンをクリックしてください。これは最新のバックアップステータスをチェックして、予定されていないバックアップを実行することができる場所です。



最新のバックアップ

最新のバックアップ開始	最新のバックアップを始める日時。
最新のバックアップ終了	最新のバックアップを終了する日時。
最新のバックアップ期間	最新のバックアップの期間。
最新のバックアップサイズ	バックアップセット に含まれるビデオファイルのサイズ。
最新のバックアップステータス	最新のバックアップのステータス。

次のバックアップ

次回のバックアップ日

次のバックアップが始まる予定日時。この日付は最新のバックアップ日とバックアップ周期で計算され、アーカイブ - [バックアップ](#) (設定タブを参照)。

バックアップオプションが有効であるという状態で、アーカイブが始める最初のと、現在の日付がバックアップ日付として使用されることに注意してください。

変更 ...

次回のバックアップ日をリセットするために変更ボタンをクリックしてください。バックアップ開始時間は [プロパティ](#) のセクションで変えなくてはなりません。

バックアップがアーカイブで現在無効であるなら、このボタンも無効であることに注意してください。サ
- アーカイブの項目下の [バックアップ](#) の項を見てください。

ステータス

現在のステータス

バックアップが現在進行中であるなら、バックアップが始められた時間とともに、ここに示されます。で、**無作動状態** が示されます。

今始める


今予定されていないバックアップを始めるために、このボタンをクリックしてください。


この操作が周期的なバックアップ予定を改変するかもしれないことに注意してください。周期的なバックアップ予定を改変したくないなら、予定されていないバックアップが完了した後、次回のバックアップ日のを忘れずに行ってください。

バックアップがアーカイブで現在無効であるなら、このボタンも無効であることに注意してください。サ
- アーカイブの項目下の [バックアップ](#) の項を見てください。

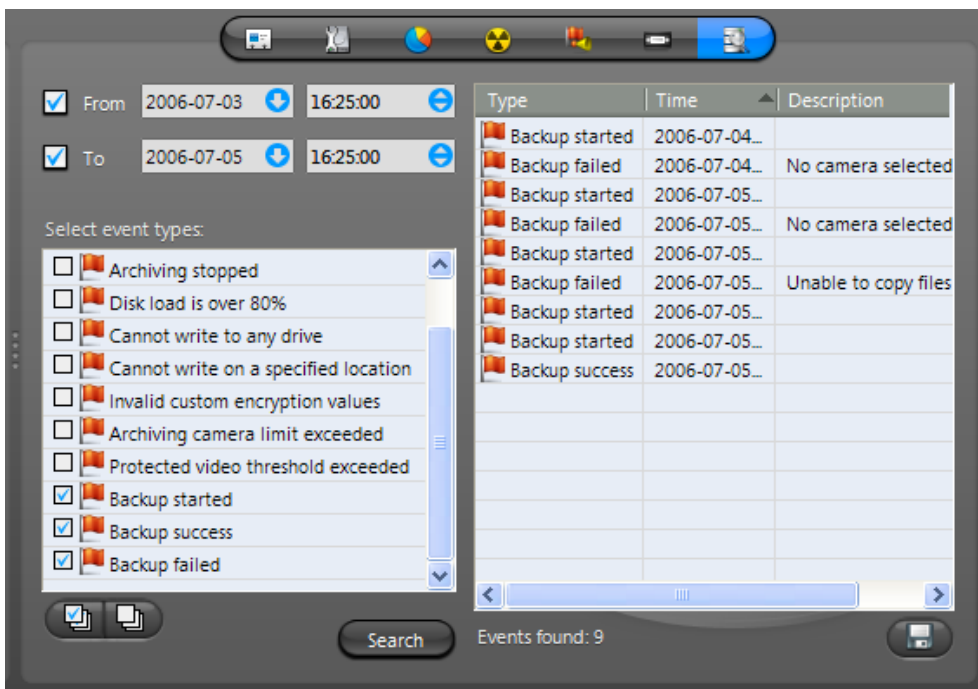
最新のアップデート

バックアップステータスがリフレッシュされた最後の日が右側に示されます。ステータスは常に各バックアップにリフレッシュされます。

バックアップステータスをリフレッシュするために、リフレッシュ  ボタンをクリックしてください。

選択したテキストファイルにこのダイアログの内容を保存するために保存  ボタンをクリックしてくだ

アーカイブ イベント検索



アーカイブの設定枠のイベント検索 (🔍) タブで管理者は選択されたアーカイブに関連づけられたイベントを検索して、ブラウズすることができます。

検索を行うには：

1. 日時「から」と日時「まで」を指定することによって、検索時間範囲を示します。さらに日時オプションの1つまたは両方をクリアすることによって、時間範囲を制限しないままにしておくことができます。
2. 検索したいイベントのタイプを選択してください。
3. 検索を始めるために「検索」ボタンをクリックしてください。結果は右側に3つのコラムで表示されます。各イベントタイプの記述については、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[イベント定義](#)の項を参照してください。
4. 選択したファイルに検索結果を保存するために保存ボタン (💾) を使ってください。

設定ツール > 設定枠 > アーカイブ > イベント検索

アーカイブ処理予定



アーカイブ処理予定はアーカイブに適用される**全般予定**です。所定のカメラから出されたビデオストリームがいつ、どの条件下で保存されるべきか決定するために、アーカイブ処理予定はすべてのアーカイブ (**アーカイブ**と**補助アーカイブ**) に従います。アーカイブ処理予定は次の3つの要素によって特徴づけられます。

- **全般予定** :いつアーカイブを起すべきか定義します。
- **アーカイブモード** :アーカイブが起きるべき条件を定義します。
- **カメラリスト** :この予定の下でカバーされるすべてのカメラを定義します。

アーカイブ処理予定の設定を見るか、または変えるために、視界選択枠 (左側) で**予定管理**ビューを選択してください。それから、ツリーでアーカイブ処理予定 (📅) ノードを拡張して、希望のアーカイブ処理予定を選択してください。選択された予定の設定プロパティは**設定枠** (右側) に示されるでしょう。

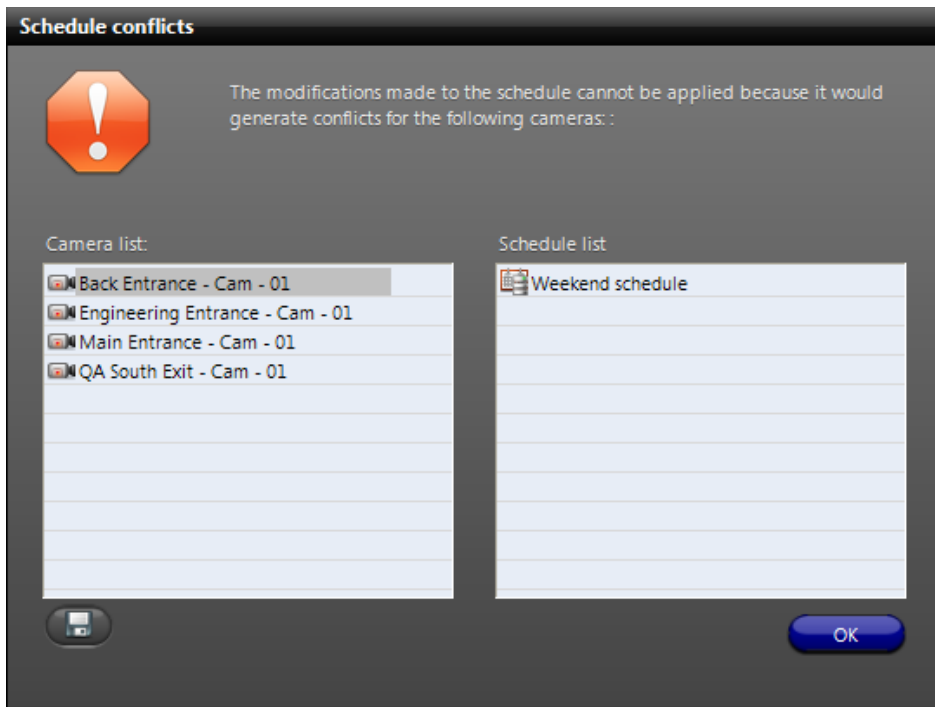
📄 **識別** - 実体名・記述・特定情報。

📄 **プロパティ** - 全般予定・アーカイブモード・エンコーダリスト。

新しいアーカイブ処理予定を作成するには：

1. 視界選択枠から**予定管理**ビューを選択してください。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン **+** をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「アーカイブ処理予定」を選択してください。
4. 予定のために名前と記述 (任意) を入力してください。
5. 適切な**全般予定**と**アーカイブモード**を選択してください。
6. この予定の下でカメラリストでカバーされるべきすべてのカメラを選択してください。
7. 「変更を適用する」をクリックしてください。

ただ作成したものと対立する他のアーカイブ処理予定に関与するカメラがあるなら、次のエラーメッセージを受けとるでしょう。問題を持っているすべてのカメラがリストされています。



対立を起しているアーカイブ処理予定がどちらであるか見つけたために、リストでカメラを選択してください。そうすれば対立する予定が予定リストに表示されるでしょう。予定対立がどのようにシステムで解決されるか理解するために、ウェルカム - システム概念 - 予定優先権の項目下の[競合解決](#)の項を参照してください。

 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [アーカイブ処理予定](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

アーカイブ処理予定 プロパティ



プロパティ (🔑) タブは何がこのアーカイブ処理予定を特徴づけるか定義させます :全般予定・アーカイビングモード・この予定が適用されるビデオエンコーダ。

全般予定

アーカイビングが適用可能な日時が**全般予定**によって定義されます。

アーカイビングモード

無効

一時的にアーカイブ処理予定を無効にするためにこのモードを選んでください。この操作は一時的にすべての関連づけられたビデオエンコーダを予定から取り除くことと同じです (以下の[予定エンコーダリスト](#)を参照)。

アクティブな予定によってビデオエンコーダがカバーされないとき、ライブビューアのビューイングタイトルの[録画ボタン](#)は、アーカイビングが無効であることを意味して、ロックを備えた灰色 (🔒) で表示されます。



警告 すべてのアーカイブ処理予定がエンコーダにおいて無効であるとき、アラームが引き起されるときでさえ録画が始まらないことに注意してください。アラーム - [プロパティ](#)を見てください。

手動

それが明確にユーザあるいはプログラムされた[アクション](#)によって求められるときだけ、または[アラーム](#)によって引き起されるときのみ、録画が許されるとき、このモードを選択してください。モーションが検出されるとき、自動録画が起きないでしょう(ビデオエンコーダの項目下の[動体検知](#)を参照)。

手動録画が許されるとき、ライブビューアのビューイングタイトルで[録画ボタン](#)は、録画されていないとき灰色 (●) で、または録音されているとき赤 (●) で表示されます。

連続的

予定によってカバーされた期間に連続的な録画を望むなら、このモードを選択してください。

このモードでアーカイブが録画しているとき、ライブビューアのビューイングタイトルで[録画ボタン](#)は、ユーザによって手動で録画を止められることができないことを意味するロックを備えた赤色 (🔒) で表示されます。

オンモーション/手動

予定によってカバーされる期間で自動 (モーションで) および手動録画の両方が可能なとき、このモードを選択してください。

カメラリスト

カメラリストはこの予定の下でカバーされたすべてのカメラ (ビデオエンコーダ) を示します。リストで選択 またはクリア を選択することによって、カメラを予定から容易に加えるか、また取り除くことができます。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [アーカイブ処理予定](#) > [プロパティ](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. [All rights reserved.](#)

補助アーカイブ



補助アーカイブは補足のアーカイビングサービスです。通常のアーカイブと異なり、補助アーカイブは特定の探索ポートに制約されていません。そのため、それはフェデレイテッドカメラを含め、システム上のどんなカメラからでもあらゆるビデオストリームを自由にアーカイブできます。補助アーカイブの主な目的は選択されたカメラのためにビデオアーカイブのコピーをオフサイト (LANの外) に作成することです。

補助アーカイブは独力で稼働することができません。ビデオユニットと通信するためにデフォルトアーカイブに依存します。この理由で、フェイルオーバーという環境でスタンバイアーカイブとして使用することができません。このトピックに関してより多くの明察のためにウェルカム - システム概念 - アーカイビング管理の項目下のアーカイブの可用性を参照してください。

補助アーカイブの複数の実例が同じシステム上で走っているようにすることができます。しかしそれらの使用はOmnicastライセンス (補助アーカイブ数 > 0) によって与えられなくてはなりません。

補助アーカイブの設定にアクセスして、視界選択枠 (左側) のフィジカルビューからそれ (📷) を選択します。補助アーカイブの設定プロパティは設定枠 (右側) で5つのプロパティシートで示されるでしょう。

補助アーカイブの各プロパティシートで1つ、計5つのタブが利用できます。

- 📄 **識別** - 実体名・記述・特定情報。
- 📷 **カメラ** - アーカイブおよびビデオストリームを選択できるカメラのリスト。
- 🗄️ **アーカイビング** - ディスクグループ・アーカイブクリーンアップオプション・各カメラ用のアーカイブ保存期間。
- 📊 **統計** - ディスクの統計上の情報と帯域幅使用。
- 🔧 **アクション** - 特定のイベントに従って行うべきアクション。

補助アーカイブ設定のほとんどがサーバ管理から行うことができます。サーバ管理リファレンスで補助アーカイブの下のセクションを参照してください。

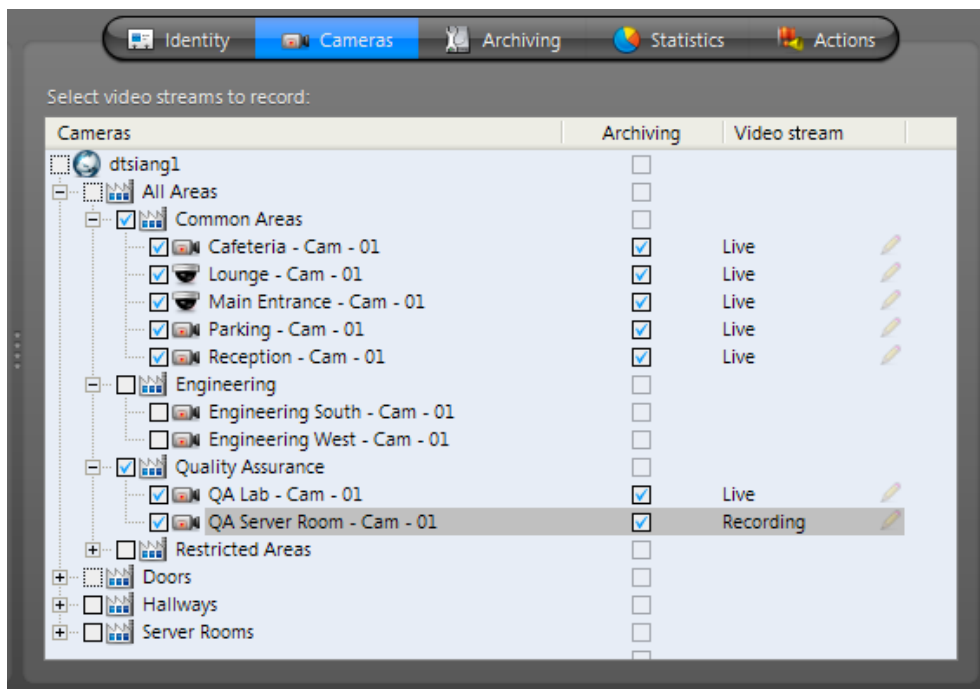
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [補助アーカイブ](#)

補助アーカイブ カメラ



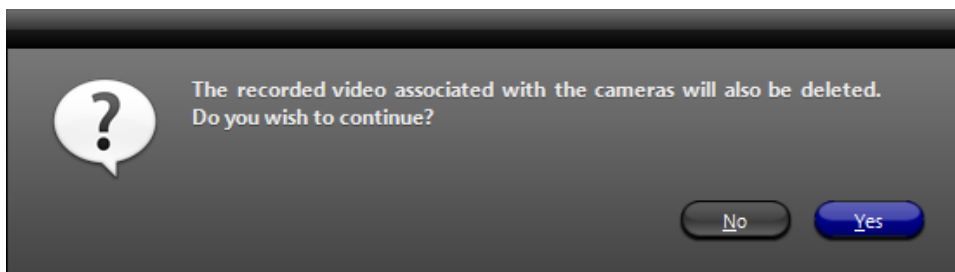
カメラ (📷) タブで管理者はカメラを選び、ビデオストリームにアーカイブすることができます。

カメラツリー

カメラツリーはシステムですべてのカメラを示して、録画したいものを選ぶことができます。

管理されたカメラ

カメラツリーのチェックマーク はこの補助アーカイブによって管理されるカメラを示します。補助アーカイブがこれらのカメラのためにビデオアーカイブのコピーを保管していることを意味します。ツリーで選択を取り消して、変更を適用するなら、システムは次のメッセージを表示するでしょう。



「Yes」を選択することで、このカメラのために保管されたビデオアーカイブのすべてのコピーを永久に削除するでしょう。「No」を選択することで操作をキャンセルします。

アーカイピング

「アーカイピング」コラムのチェックマーク は対応するカメラが現在保存されていることを意味します。補助アーカイブは通常のアーカイブと同じアーカイブ処理予定に従います。既存のアーカイブを失わずに「アーカイピング」オプションをクリアすることによって、カメラで冗長アーカイピングを止めることができます。

ビデオストリーム

ビデオエンコーダのほとんどが同じビデオソースから1つ以上のビデオストリームを生成できます。常に「録画」ストリームを保存する通常のアーカイブと異なり、補助アーカイブはビデオストリームをアーカイブするよう選ぶことができます。デフォルトで、「ライブ」ストリームが選択さ

れます。アーカイブするためにビデオストリームを変えるために「ビデオストリーム」コラムをクリックしてください。ビデオエンコーダがたった1つのビデオストリームしかサポートするのなら、このフィールドは編集できません。

関連したトピック

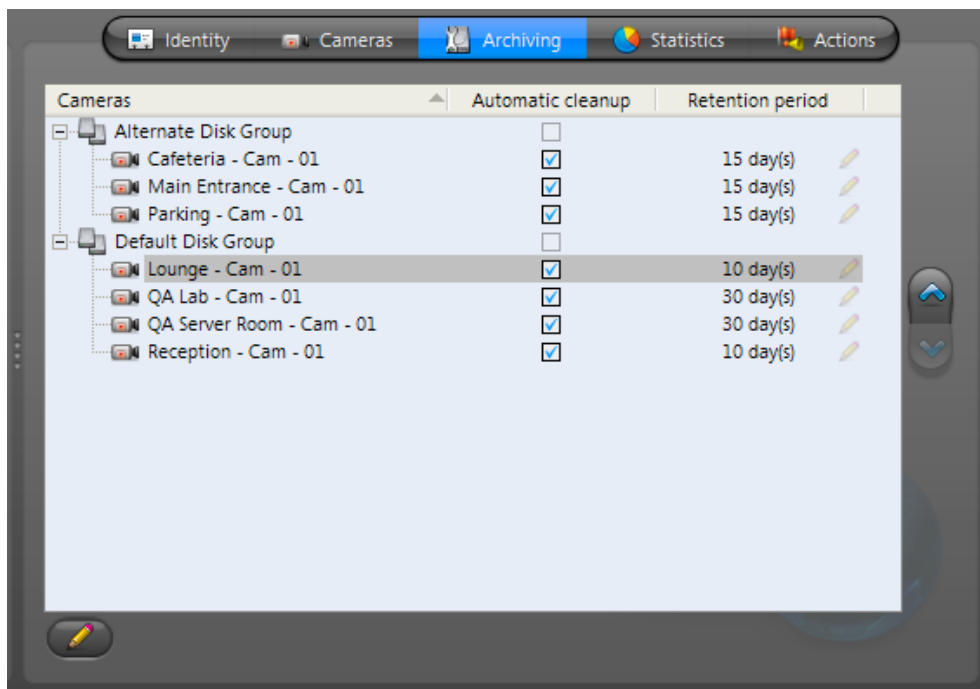
設定 ツール - カメラ - ビデオ品質 - [1つまたは複数のストリーム?](#)

[設定 ツール](#) > [設定 枠](#) > [補助 アーカイブ](#) > [カメラ](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

補助アーカイブ アーカイピング



アーカイピング (🗑️) タブは選択された補助アーカイブによって制御されたすべてのカメラ (ビデオエンコーダ) をリストして、それぞれ個々に ディスクグループ・自動クリーンアップオプション・アーカイブ保存期間 を選ぶことができます。

カメラリスト

ディスクグループ

ビデオアーカイブを記憶することに対して、ディスクグループは割り当てられたスペースで、複数のネットワークドライブのコレクションです。ディスクグループはサーバ管理で作成されます。サーバ管理 - 補助アーカイブの項目下の アーカイピング をご覧ください。カメラのディスクグループはそのカメラが記憶される場所から将来のビデオアーカイブのどこまでです。いくつかのディスクグループを持つ目的は、同時に異なるドライブへの書き込みを可能にすることによって、アーカイブのパフォーマンスを増やすことです。

たった1つのディスクグループがアーカイブのために定義されたなら、このタブでカメラのシングルリストを見ましょう。このアーカイブが1つ以上のディスクグループを使うなら、カメラがそれらの割り当てられたディスクグループに従って分配される場所でツリー構造を見ましょう (上記画像参照)。初めに、すべてのカメラはデフォルトディスクグループに割り当てられます。希望のディスクグループの下のカメラをドラッグすることによって、あらゆる時間でカメラのディスクグループを変えることができます。

自動クリーンアップ

選択される とき、このオプションは指定された 保存期間 後にアーカイブが自動的に録画されたビデオを削除することを意味します。クリアされるなら、一番年上のものから始めて、アーカイブがディスクスペースからなくなったとき、ビデオアーカイブはただ削除されます。

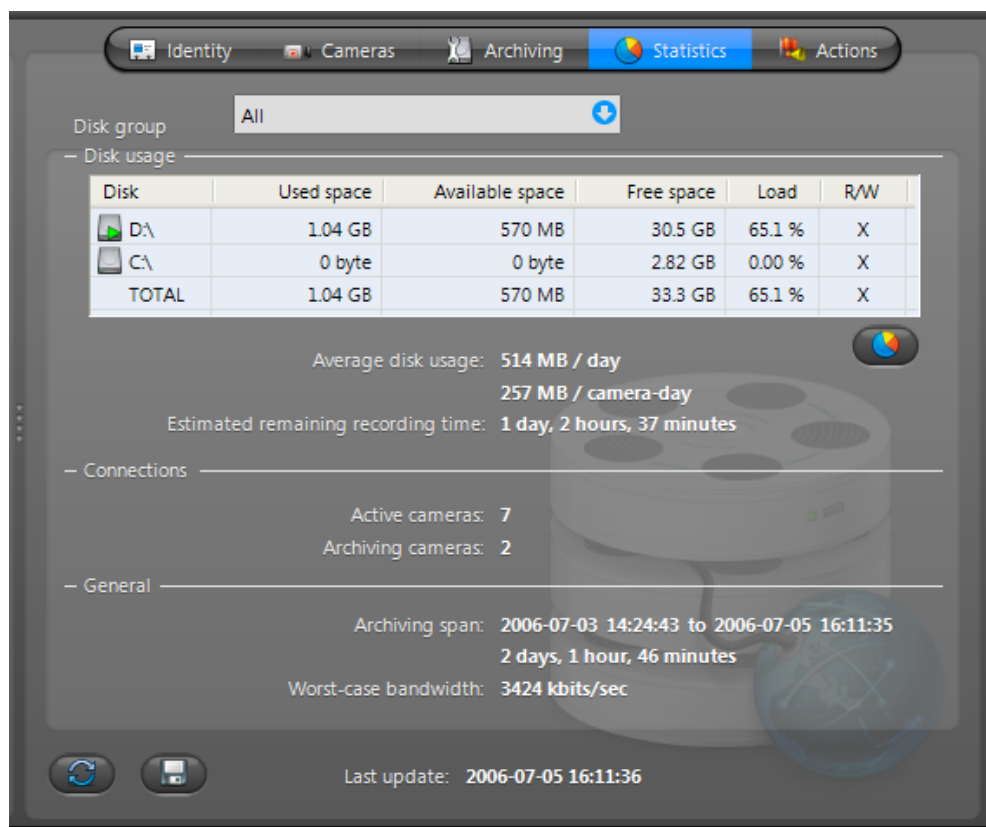
保存期間

保存期間は 自動クリーンアップ が有効なとき、ビデオアーカイブがどの程度の期間、それぞれのカメラに保管されるべきか明示します。それほど重要でないアーカイブにより短い保存期間を設定することによって、より長く保存したいアーカイブのために保存領域をあけることができます。

関連したトピック

- 設定ツール - 補助アーカイブ - [統計](#)
- サーバ管理 - 補助アーカイブ - [アーカイピング](#)

補助アーカイブ 統計



この統計 (🌐) タブは選択された補助アーカイブにディスクと帯域幅使用の統計上の情報を提供します。

ディスクグループ (オプション)

1つ以上のディスクグループがこの補助アーカイブにおいて定義されるなら、ディスクグループ= ドロップダウンリストがただ現れるだけでしょう。サーバ管理 - 補助アーカイブの項目下の [アーカイピング](#) の項をご覧ください。一度に1つのディスクグループ、または全体的に [ディスク使用統計](#) を見ることができます。

ディスク使用

このセクションは選択された [ディスクグループ](#) についてのディスク使用統計を示します。ディスクグループが示されないなら、統計は補助アーカイブ全体に対応します。

ディスクリスト

このリストはこの補助アーカイブによって使われる各ディスクの個々のステータスを示します。

ディスク このコラムはドライブ名を示します。緑のマーカは現在アーカイブによって使われたディスクを示します。

使用されたスペース これはビデオファイルをディスクに記憶するために使われるスペースです。

利用可能なスペース これはアーカイブ目的のためにディスクでまだ利用可能なスペースです。利用可能なスペースはアーカイブが決して使ってはならない最小空き容量を差し引いたディスク上の現在の空き容量です。サーバ管理 - 補助アーカイブの項目下の[アーカイビング](#)の項を見てください。

空き容量 ディスクの現在の空き容量。

ロード これはディスク上で使われるアーカイビングスペースの割合です。

R/W アーカイブがディスクへの読み書きのアクセスを持っているかどうかを示します。


平均的なディスク使用

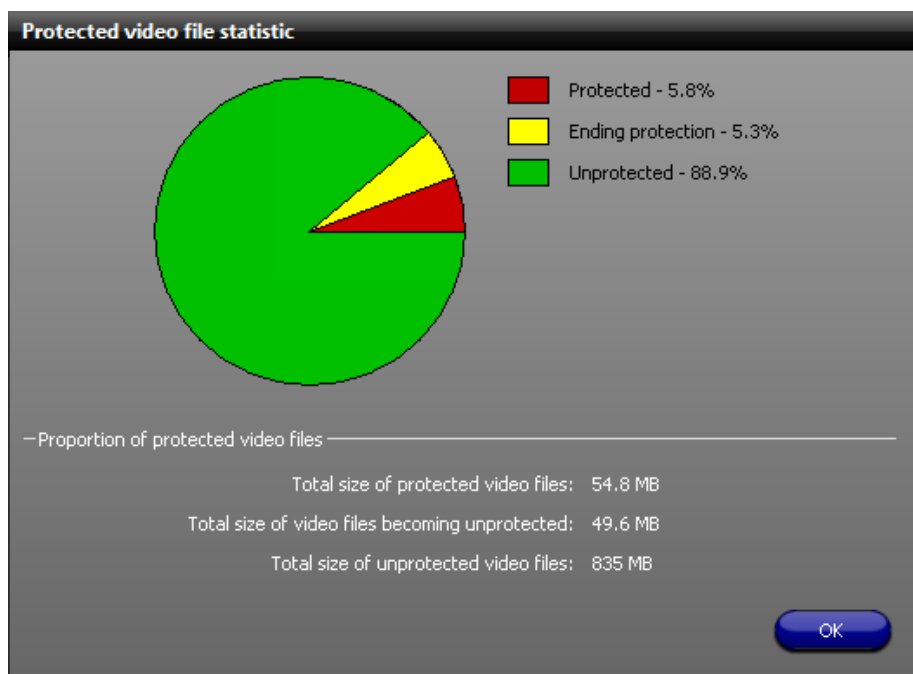
1日当たり使われる平均のスペースと1日にカメラ毎に使われた平均のスペース。

予想残存

平均的なディスク使用と現在のロードに基づいて残っている録画の日数・時間・分数。

保護されたビデオ統計

全体のビデオアーカイブディスク使用と比較して保護されたビデオファイルによって占められたディスクスペースの割合を示すために  ボタンをクリックしてください。



「黄色」の部分はユーザによって手動で保護されないビデオファイルの割合を表します (アーカイブプレイヤー - ツールメニューの項目下の[ビデオファイルクエリ](#)を参照)。ユーザが手動でビデオファイルを保護しないと決めるとき、必要ならば、ユーザに考えを変えさせるのに十分な時間を与えて、保護されないが有効になるまで24時間の猶予をシステムは備えています。この猶予の間に、ファイルは「保護の終了」を伝えます。

接続

アクティブカメラ

現在この補助アーカイブの制御下のアクティブなカメラの数。各ディスクグループへのカメラ割り当ては[アーカイビング](#)タブで示されます。

アーカイビングカメラ

現在この補助アーカイブによって扱われるアーカイビングストリームの数。

全般

アーカイブ期間


これはその中でビデオアーカイブが存在する時間区分です。


最悪時の帯域幅

最悪時の帯域幅はアーカイブのみのために使われる最悪時の帯域幅です。最大アーカイブ帯域幅 (Kbps) の合計が現在のアーカイブであるそれぞれのエンコーダを可能にするよう計算されます。

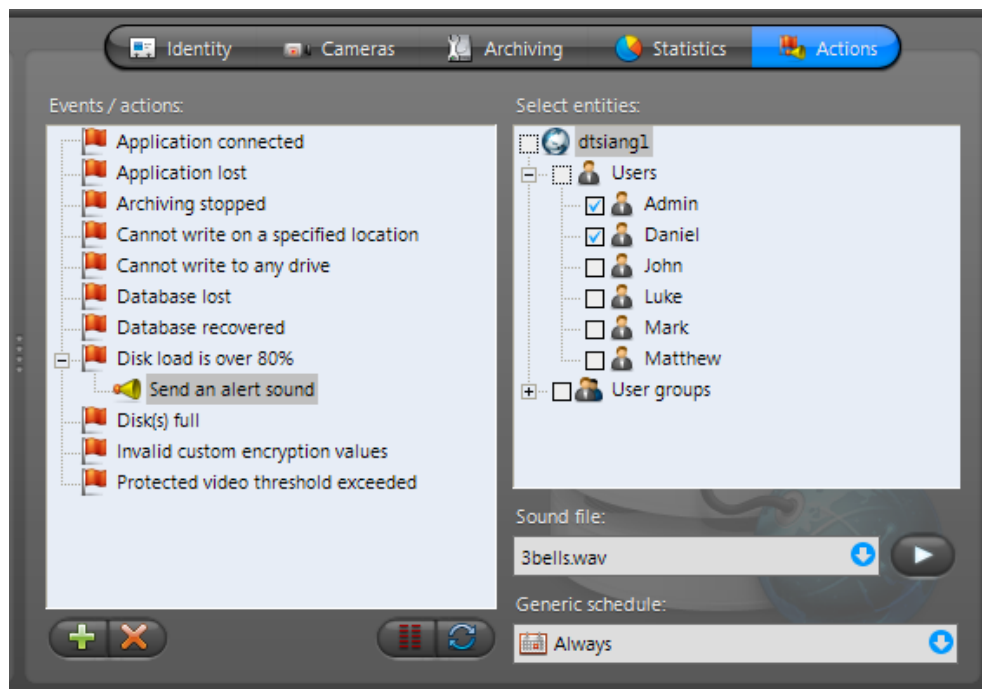
最新のアップデート

最新に統計は更新されました。



統計をリフレッシュするためにリフレッシュ  ボタンをクリックしてください。

選択したテキストファイルへこのページの内容を保存するために保存  ボタンをクリックしてください。

補助アーカイブ アクション



補助アーカイブの設定枠のアクション (🔔) タブでイベント/アクションリストに現れた[アーカイブイベント](#)に基づいて管理者は特定のシステム作用をプログラムすることができます。

別個のラインですべての個々のアクションを示すために  ボタンをクリックしてください。類似のアクションがシングルアクションとして示されるイベント/アクションツリーのプレゼンテーションに戻すために  ボタンをクリックしてください。

[全般予定](#) は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。それぞれのアクションが異なる予定であるかもしれません。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

設定ツール > 設定枠 > 補助アーカイブ > アクション

バックアップセット




バックアップセットはシングルバックアップ操作中にバックアップデバイス（ディスクまたはテープ）にコピーされる**ビデオアーカイブ**のコレクションです。それらはアーカイブによってビデオアーカイブの長期間の予防措置のために作られます。バックアップでどのようにビデオデータを保護するかについての完全な記述のために、ウェルカム - システム概念 - アーカイビング管理の項目下の**バックアップと復元**の項を読んでください。

アーカイブの復元を通して復元される時のみ、バックアップセットは設定ツールから明らかになります。それらのプロパティは修正できません。

バックアップセットのプロパティを見るために、視界選択枠（左側）の**フィジカルビュー**からそれ (☐) を選択します。ソフトウェアコンポーネントツリーでアーカイブの復元 (☐) の下でそれを探してください。必要ならば、階層を広げてください。選択されたバックアップセットに関する情報は**設定枠**（右側）に現れるでしょう。

 **識別** - 実体名・記述・特定情報。

 **情報** - バックアップセットの内容説明。

デフォルトで、バックアップセットの名前はバックアップ日に従ってアーカイブの名前になります。

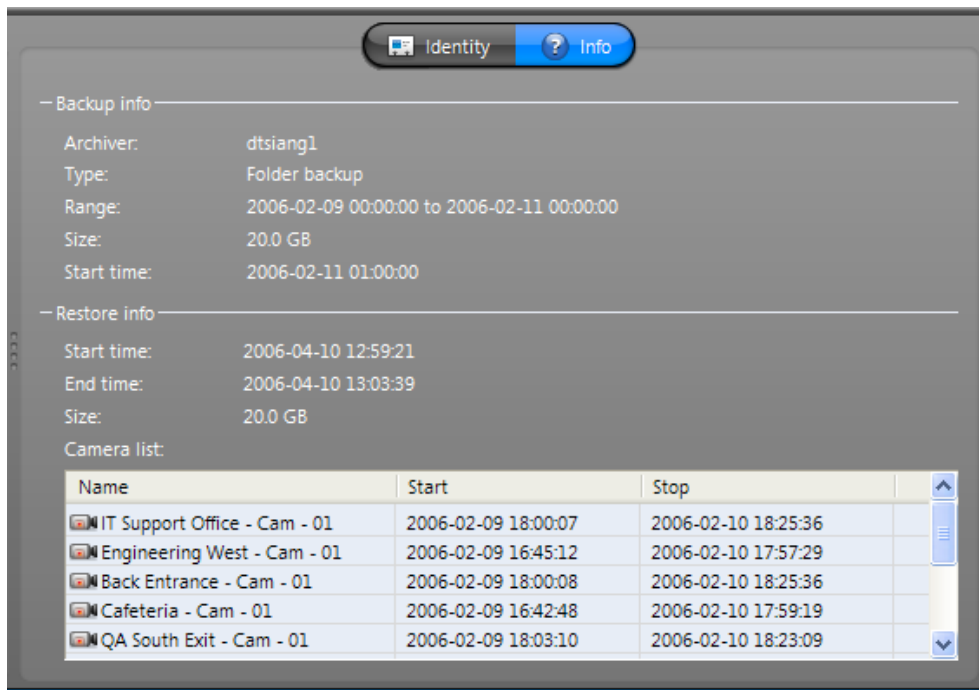
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

設定ツール > 設定枠 > バックアップセット

バックアップセット 情報



The screenshot shows a software interface with two tabs: 'Identity' and 'Info'. The 'Info' tab is active, displaying backup and restore information. Below the text, there is a table with columns for Name, Start, and Stop, listing various camera locations and their backup periods.

Identity Info

Backup info

Archiver: dtsiang1
Type: Folder backup
Range: 2006-02-09 00:00:00 to 2006-02-11 00:00:00
Size: 20.0 GB
Start time: 2006-02-11 01:00:00

Restore info

Start time: 2006-04-10 12:59:21
End time: 2006-04-10 13:03:39
Size: 20.0 GB
Camera list:

Name	Start	Stop
IT Support Office - Cam - 01	2006-02-09 18:00:07	2006-02-10 18:25:36
Engineering West - Cam - 01	2006-02-09 16:45:12	2006-02-10 17:57:29
Back Entrance - Cam - 01	2006-02-09 18:00:08	2006-02-10 18:25:36
Cafeteria - Cam - 01	2006-02-09 16:42:48	2006-02-10 17:59:19
QA South Exit - Cam - 01	2006-02-09 18:03:10	2006-02-10 18:23:09

情報 (i) タブは復元されたバックアップセットの内容を記述します。

バックアップ情報

このセクションはバックアップ操作に関する情報を示します。

- アーカイブ** 当初このバックアップセットを作成した**アーカイブ**の名前。
- タイプ** バックアップのタイプ(ディスクフォルダに、またはテープに)。
- 範囲** このバックアップセットによってカバーされる日時の範囲。
- サイズ** このバックアップセット全体に含まれるデータ(**ビデオファイル**)のサイズ。バックアップセットの一部だけを復元することに決めたなら、これは必ずしも復元されたビデオファイルのサイズではありません。
- 開始時間** バックアップ操作が始まった時間。

復元情報

このセクションは復元操作に関する情報を示します。

開始時間	復元操作が始まった時間。						
終了時間	復元操作が終わった時間。						
サイズ	バックアップセットの復元された部分に含まれるデータ (ビデオファイル) のサイズ。管理者はバックアップセットに含まれているカメラのサブセットだけを復元するよう選択することができるため、これは必ずしも全体のバックアップセットのサイズではありません。サーバ管理 - アーカイブの復元の項目下の 復元 プロパティシートを見てください。						
カメラリスト	復元することにしたカメラ (ビデオエンコーダ) のリスト。 <table><tr><td>名前</td><td>復元されたビデオエンコーダの名前。この名前はそれらのファイルがアーカイブによって作成された時に使われたビデオファイルフォルダ名に基づいています (スペースが取り除かれることに注意してください)。</td></tr><tr><td>開始</td><td>復元されたビデオシーケンスの開始時間。</td></tr><tr><td>停止</td><td>復元されたビデオシーケンスの終了時間。</td></tr></table>	名前	復元されたビデオエンコーダの名前。この名前はそれらのファイルがアーカイブによって作成された時に使われたビデオファイルフォルダ名に基づいています (スペースが取り除かれることに注意してください)。	開始	復元されたビデオシーケンスの開始時間。	停止	復元されたビデオシーケンスの終了時間。
名前	復元されたビデオエンコーダの名前。この名前はそれらのファイルがアーカイブによって作成された時に使われたビデオファイルフォルダ名に基づいています (スペースが取り除かれることに注意してください)。						
開始	復元されたビデオシーケンスの開始時間。						
停止	復元されたビデオシーケンスの終了時間。						

カメラ (ビデオエンコーダ)














カメラは特定の位置から特定のエリアをモニタするために使われるあらゆるビデオ監視装置です。言い替えれば、各カメラがシステムへのユニークなビデオ入力を構成します。それらの識別を容易にするために、Omnicastは自動的に各カメラへカメラIDとしても知られているユニークな[ロジカルID](#)を割り当てます。

IPネットワーク上で送信することができる前に、カメラは一般にデジタル形式に変換しなければならないアナログ信号を生産します。ビデオエンコーダは、標準の圧縮アルゴリズム (MPEG-4・MPEG-2・MJPEG) を使ってカメラによって作成された信号をアナログからデジタルに変換するデバイスです。ビデオエンコーダはエンコーダ[ユニット](#)で見つかる多くのデバイスの1つです。

各ビデオエンコーダが異なる目的のために異なった圧縮スキームと形式を使って1つまたは複数のビデオストリームを生成することができます ([ビデオ品質](#) タブ) [IPカメラ](#) に関しては、カメラとビデオエンコーダを切り離さないユニットで構成されます。カメラとビデオエンコーダ間のこの密接な関係のために、2つの用語はしばしば互換的にOmnicastで使われます。

カメラの設定を見る、または変えるために、視界選択枠 (左側) で[ロジカルビュー](#)または[フィジカルビュー](#)からそれ (📷) を選択します。選択されたカメラの設定プロパティは[設定枠](#) (右側) に示されるでしょう。

カメラで利用可能なすべての設定タブを以下に記載します。

-  [識別](#) - カメラ名・記述・特定情報。
-  [ビデオ品質](#) - ビデオストリーム選択と品質設定。
-  [録画](#) - 録画オプションと予定。
-  [動体検知](#) - 動体検知設定。
-  [属性](#) - アナログビデオ形式とカラー設定。
-  [アクション](#) - 特定のカメライベントに従って、引き起こすべきアクション。
-  [情報](#) - ビデオエンコーダプロパティ ([アドバンスドモード](#))。
-  [ネットワーク](#) - ネットワークプロパティ ([アドバンスドモード](#))。
-  [リンク](#) - ビデオエンコーダ接続 ([アドバンスドモード](#))。
-  [時間帯](#) - 時間帯と地理的な位置 ([アドバンスドモード](#))。
-  [特定設定](#) - 他のカメラ設定 (ある特定のモデルにのみ適用できるだけです! [アドバンスドモード](#))。

 **ヒント** これは実体の[識別](#)タブから、またはディレクトリ実体の[ロジカルID](#)タブから行うことができます。カメラ・[バーチャルカメラ](#)・[ビューアレイアウト](#)がすべてカメラIDの同じプールを共有することに注意してください。

 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [カメラ\(ビデオエンコーダ\)](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

カメラ ビデオ品質



ビデオ品質 (📹) タブはエンコーダが生成すべきビデオストリーム数・各ビデオストリームの使用法・特定の[予定](#)に基づく各ビデオストリームの形式と品質を決めることができます。

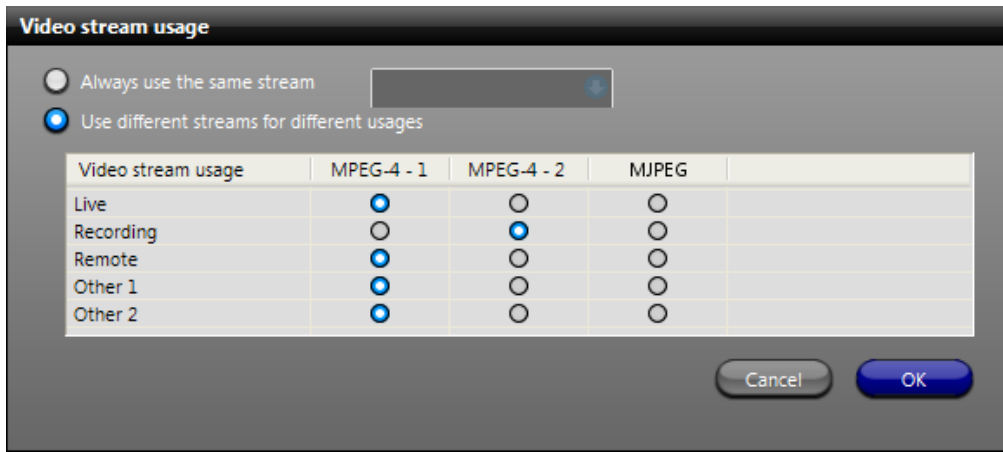
この章は次のセクションに分けられます。

- [1つまたは複数のストリーム?](#)
- [ビデオ品質設定の原則](#)
- [特別なイベントの録画品質を引き上げる](#)
- [表示された設定用の予定](#)
- [ビデオストリーミングパラメータ](#)
- [ビデオストリーミングプレビュー](#)

1つまたは複数のストリーム?

ある特定のビデオエンコーダモデルは、同じビデオ入力から1つ以上のビデオストリームを作り出すことができます。もしそれが事実であるなら、タブの一番下で見つかるボタン [Stream usage...](#) が使用できます。

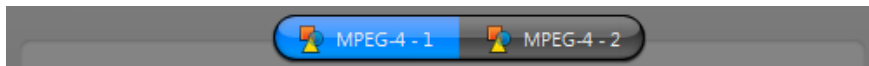
このボタンをクリックすることで次のダイアログを表示します。



「ビデオストリーム使用法」ダイアログは利用可能なビデオストリームのそれぞれの「使用法」を指定することができます（それらの数はビデオエンコーダのモデルに依存します）。標準のビデオストリーム使用法は次のようになります。

- ライブ（ライブビューイングのために使用）
- 録画（アーカイブによって録画のために使用）
- リモート（帯域幅が低いときライブビューイングのために使用）
- 他の1（他の使用法1）
- 他の2（他の使用法2）

各ビデオストリーム使用法をビデオストリームに関連づけなくてはなりません。しかし逆は必要ありません。上記の例で、「MJPEG」ストリームは無視されます。設定ツールはそれぞれ割り当てられたビデオストリームのために別個の設定タブを作成します。5つすべての使用法に同じストリームが割り当てられるなら、ストリーム選択タブは示されません（以下の画像を参照）。



さらに各ビデオストリームの形式と品質を設定するためにこれらのタブをクリックしてください。設定することができることの詳細な記述のために[ビデオストリーミングパラメータ](#)の項にあるリンクをたどってください。

ビデオ品質設定の原則


システムがライブモニタリングにより多く集中していたなら、ディスクスペースに保存するために「ライブ」ストリームのためにより高品質を、「録画」ストリームにより低品質をセットします。しかしながら、必要条件が特性に関してさらに調査するなら、「録画」ストリームに優先して「ライブ」ストリームの品質を下げることを選んでください。再び、ユーザがライブビューアをポケットPC上で走らせているようにするなら、低品質（「qcif」または「cif」）および低フレームレート（<10fps）で「リモート」ストリームを設定することは得策です。

時々、特別なイベントが起るときだけ、高品質の録画が必要です。これがあなたの状態に適しているなら、通常の録画品質を比較的低く（5-10fps）セットして、それが必要なときだけ引き上げるべきです。[特別なイベントの録画品質を引き上げる](#)を見てください。

帯域幅節約が重要な事柄であるなら、5つすべてのビデオストリーム使用法のために同じビデオストリームを使うことを考えるべきです。この選択は各エンコーダにおいて個々に行うことができます。カメラ毎で1つのビデオストリームに限定されているとき、1週間で特定の日時の間でのみ高品質に設定（次のセクション参照）することによって、およびただ録画のためにフレームレートを下げることによって、ディスク使用をまだ最適化することができます（特定の[ビデオストリーミングパラメータ](#)記述の「録画フレームレート」を見てください）。


特定のイベントで録画品質を引き上げる

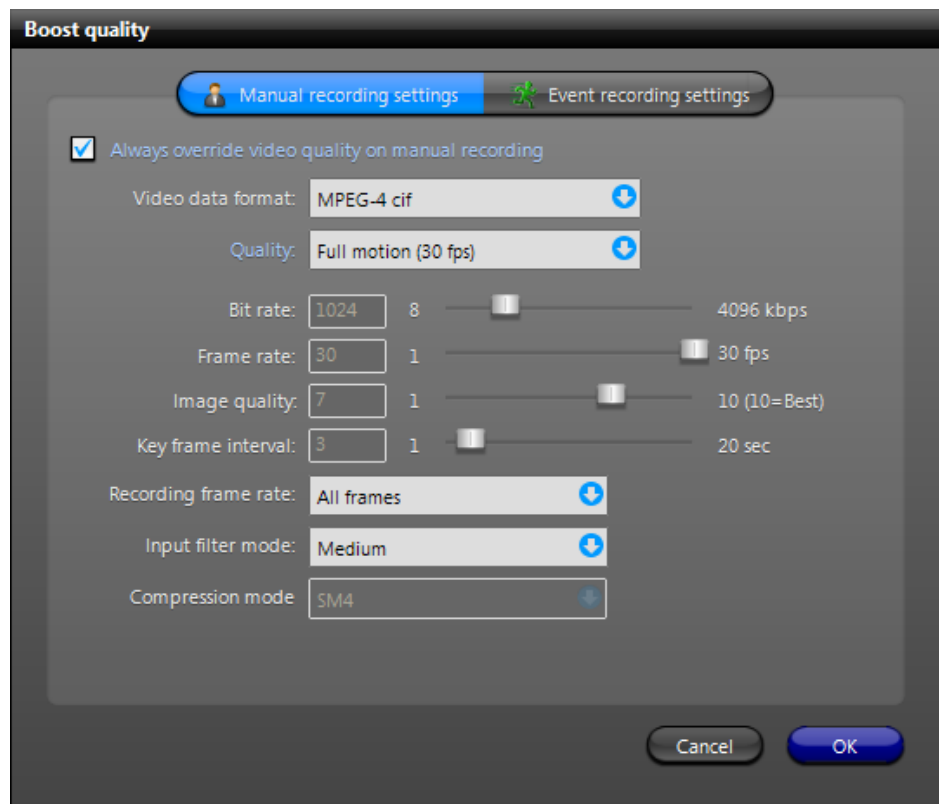
ユーザによって手動で、またはイベントによって引き起すかのいずれかで、録画を始めるとき、ビデオ品質に一時的な上昇を与えることが可能です。以下の定義を見てください。

手動録画 ユーザがライブビューアで[録画ボタン](#)  をクリックするとき。
ユーザがブックマークを挿入するとき。

イベント録画 [録画開始](#)アクションが[マクロ](#)によって実行されるか、または[イベント](#)によって引き起されるとき。
録画が[アラーム](#)によって始められるとき。
録画が[モーション](#)によって引き起されるとき。

品質上昇はイベントのこれら2つのカテゴリのために個々に設定できます。イベントの両方のセットが引き起されるなら、「イベント録画」設定は「手動録画」設定を上回る優先順位を持つでしょう。品質上昇の持続時間はイベントのタイプとカメラの録画タブで設定された持続時間に依存します。

品質上昇を設定するために、 ボタンをクリックしてください。次のダイアログが現れるでしょう。



i 注意 品質上昇は「録画」のために選択されたビデオストリームを適用されます ([ビデオストリーム使用法](#)を参照)。そのため、画質 (すなわちイメージ解像度とフレームレート) だけを変えることができますが、圧縮タイプ (すなわちMPEG-4・MPEG-2・MJPEG) は変更できません。後で録画ストリームの圧縮タイプを変えるなら、品質上昇設定は失われるでしょう。

品質上昇は自動的に、または要求次第適用されるように設定できます。自動的に品質上昇が適用されるようにするために、オプション 常に...のビデオ品質を優先する」を選択してください。「手動録画」と「イベント録画」のために別々にこのオプションを選択できます。

特定の実例に対して品質上昇を引き起すために、次の2つの[アクション](#)の1つを実行してください。

- 手動録画品質を優先する
- イベント録画品質を優先する

品質上昇が明確に求められるとき、選択された品質設定は結果において現在他のいかなる設定を上回る優先順位を持っています。この場合、品質上昇はアクションによってのみ終わらせられることができます。


- 品質を標準設定として記録する

様々な品質設定の記述のために、以下の[ビデオストリーミングパラメータ](#)のセクションを読んでください。

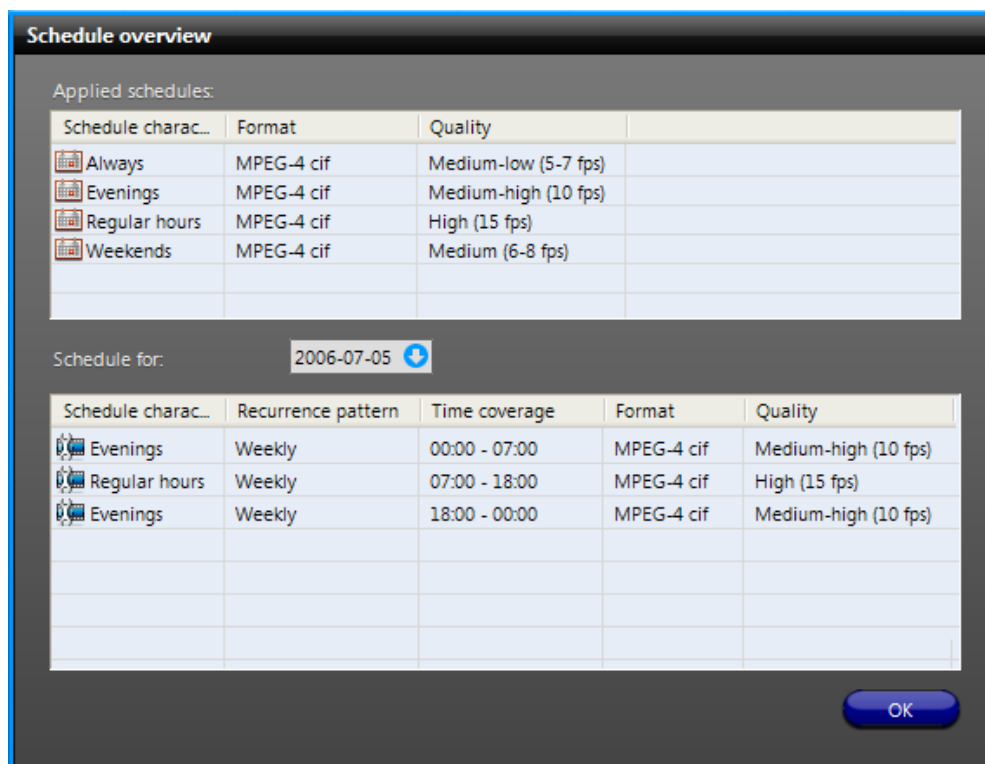
表示された設定世の予定

複数の設定が異なる日時に基づいて各ビデオストリームに対して定義することができます。設定がいつ有効になるか決定する[全般予定](#)にそれぞれの設定が関連づけられます。すべてのビデオストリームがデフォルト予定「Always」に基づいて、少なくとも1つのデフォルト設定を持っています。デフォルト設定は修正できますが、削除できません。

予定概要


所定日のためにすべてのビデオ品質設定の複合効果を視覚化するために、予定概要  ボタンをクリックしてください。次のダイアログ

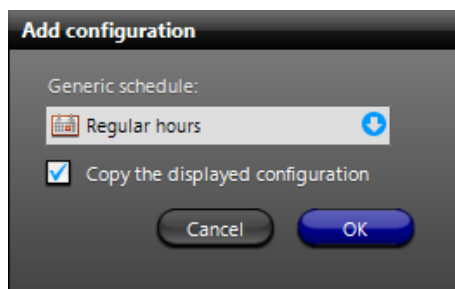
が現れるでしょう



上部セクションはすべてのビデオ品質設定をリストします。それぞれの設定がその予定名・選択されたビデオデータ形式・短い品質設定記述によって識別されます。下部セクションは所定日のために異なる品質設定を示します。異なるタイプの2つの予定が重複（すなわち異なる繰り返しパターンを使う）するとき、優先権が次の順序で評価されます：(1) 特定・(2) 毎年・(3) 毎月・(4) 毎週・(5) 毎日・(6) 常に。詳細については、ウェルカム - システム概念 - 予定優先権の項目下の[競合解決](#)の項を読んでください。

新しい設定を追加するには：

1. 設定作成  ボタンをクリックします。「設定の追加」ダイアログが現れるでしょう



2. 適切な予定を選択してください。1つも存在していないなら、最初に希望の適用範囲を作成しなくてはなりません。方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - 全般予定を参照してください。
3. 新しい設定のために現在の設定を出発点として使用したいなら、オプション「表示された設定をコピーする」を選択してください。
4. 新しい設定のセッティングを調整して、終了したとき「変更を適用する」をクリックしてください。

セッティングのそれぞれの意味については以下で記述されます。

ビデオストリーミングパラメータ

ビデオデータ形式

ビデオデータ形式ドロップダウンリストで選択されたビデオストリームのためにイメージ解像度（qcif・cif・2cif・4cifなど）を選択します（[1つまたは複数のストリーム?](#)を参照）。利用可能な選択は選択されたストリームとビデオエンコーダのモデルによって大きく異なるかもしれません。標準のcifデータ形式の記述のために、カメラ - 情報のセクション見つける[ビデオデータ形式テーブル](#)を参照してください。



注意 ビデオ画像の低い数 (4~12) をサポートしているビデオユニットのある特定のモデルに関して、すべてのビデオストリームを有効にすると、ユニットがそれらの解像度でそれらのすべてを処理できないため、いくつかの高解像度形式 (2cifまたは4cif) が無効にされるかもしれません。

品質

ビデオの品質は設定の組み合わせに依存します。設定ツールは選択すべき事前に定義された品質設定のリストを提案します。個々に設定を調整するために、品質ドロップダウンリストから「カスタム」を選択しなくてはなりません。個々の設定は、エンコーダのモデルおよび使用される圧縮スキーム (MPEG-4・MPEG-2・MJPEG) により大きく異なります。ビデオエンコーダのそれぞれのタイプで利用可能な個々の設定について読むために次のリンクをクリックしてください。

 [ACTi \(MPEG-4\)](#)

 [AXIS \(MJPEG\)](#)

 [AXIS \(MPEG-4\)](#)

 [Sony \(MJPEG\)](#)

 [Sony \(MPEG-4\)](#)

 [Bosch \(MPEG-2\)](#)

 [Bosch \(MPEG-4\)](#)

 [Verint \(MPEG-4\)](#)

 [Vivotek \(MPEG-4\)](#)

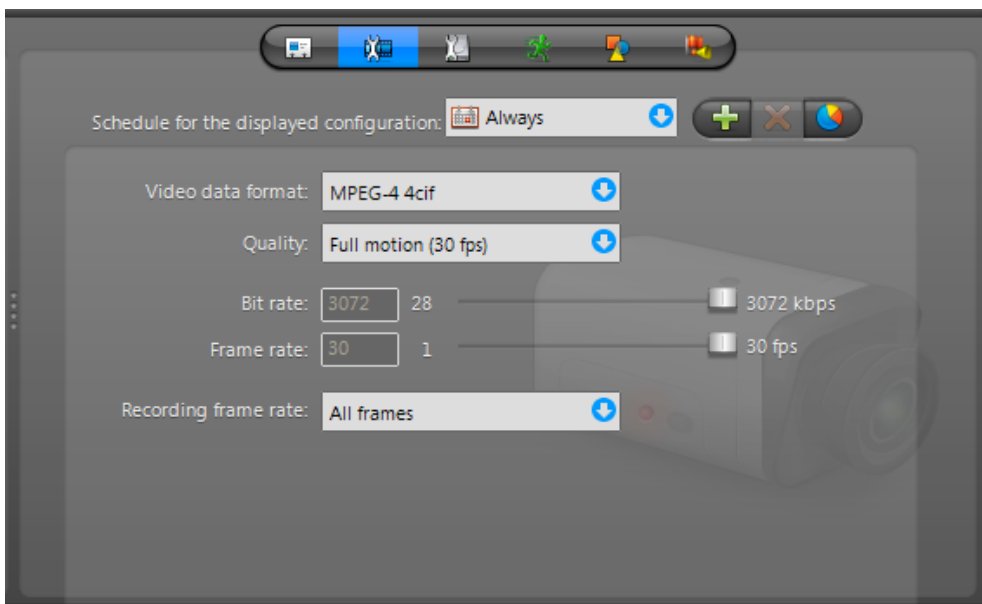
ビデオストリーミングプレビュー

特定のカメラ設定の結果をプレビューするために、 ボタンをクリックするか、または左側の[視界選択枠](#)でカメラをダブルクリックしてください。次のウィンドウが現れるでしょう。



フィールド「ビデオストリーム」はどのストリームが現在表示されているかを示します。ビデオ画像がウィンドウのサイズに合うことができるように ウィンドウのサイズにビデオを合わせる」を選んでください。もしこのボックスがクリアされるなら、画像は1:1の比率で固定されたままです。

カメラ ビデオ品質 ACTi (MPEG-4)



ビデオ品質設定

個々の設定を調整するために品質ドロップダウンリストで「カスタム」を選択しなくてはなりません。

ビットレート このスライダはエンコーダに許可された最大帯域幅 (Kbps) をセットします。大きな帯域幅がより多くの情報をネットワーク上で転送することを可能にします。小さな帯域幅は送信されたデータの量を制限します。

フレームレート このスライダは毎秒フレーム (fps) 数をセットします。高フレームレート (10fps以上) が流動的なビデオを生産して、正確な**動体検知**に不可欠です。しかしながら、さらにフレームレートを増やすことはより多くの情報をネットワーク上に送ります。従って、より多くの帯域幅を必要とします。

録画フレームレート 録画フレームレートの目的は、ビューイングのために使用されるものより低いフレームレートでビデオを録画することによって、保存領域節約することです。このパラメータは帯域幅使用ではなく、ストレージ使用を減らすだけです。

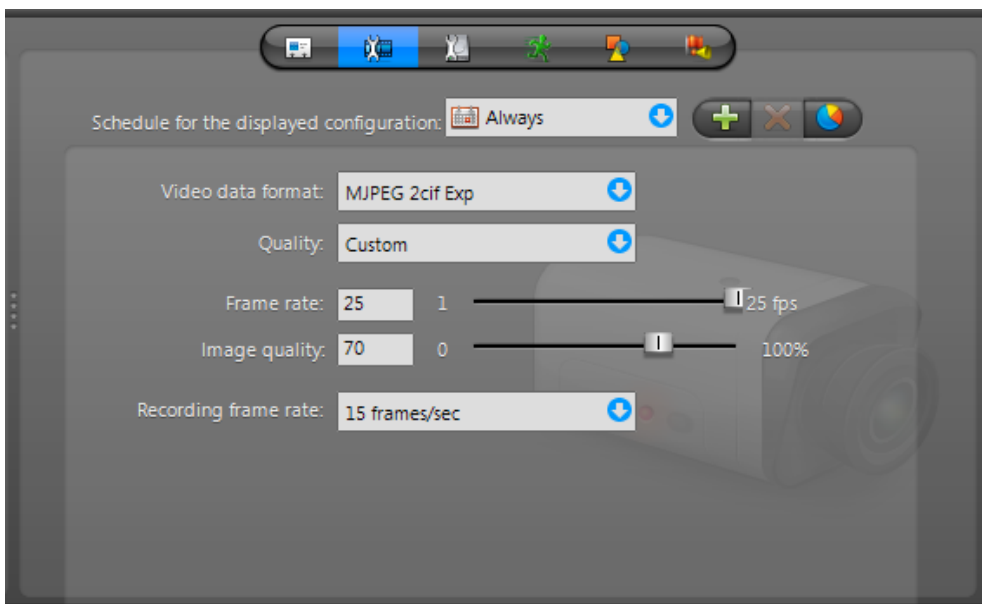


注意 録画が2秒ごとに1フレームより低いレートで行われるとき、通常速度でビデオを再生できません。再生中に2つの連続したフレームが2秒以上で切り離されているとき、加速された再生を引き起して、2つのフレーム間で中断せずに次のフレームへアーカイブはすぐにジャンプするでしょう。

ビデオストリーム設定の追加情報については、メーカーのドキュメンテーションを読んでください。

設定ツール > 設定枠 > カメラ (ビデオエンコーダ) > ビデオ品質 > ACTi (MPEG-4)

カメラ ビデオ品質 AXIS (MJPEG)



ビデオ品質設定

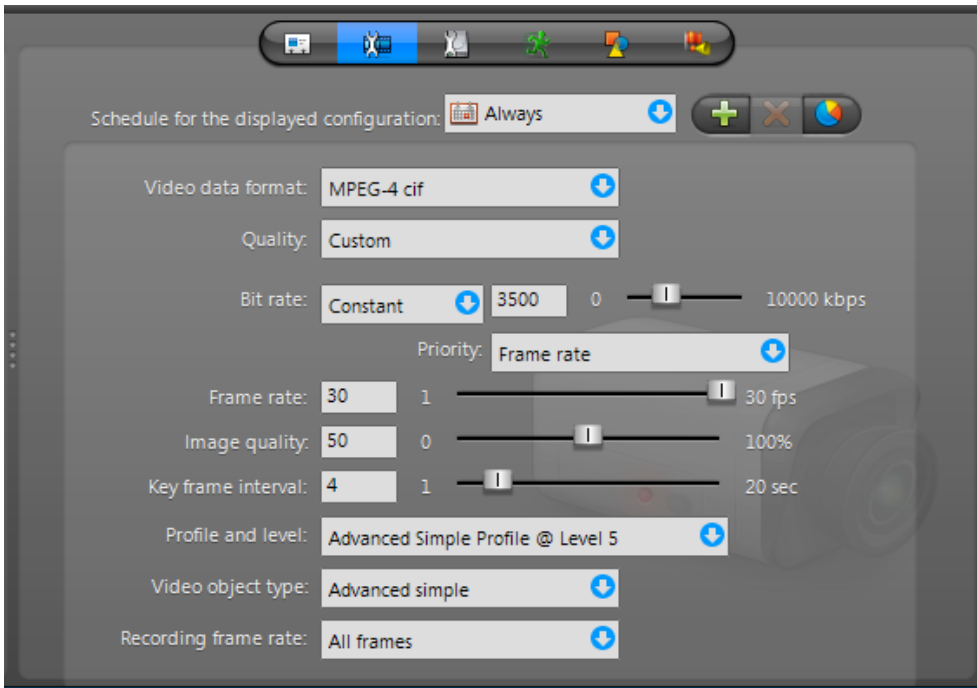
個々のセッティングを調整するために品質ドロップダウンリストで「カスタム」を選択しなくてはなりません。

- フレームレート** このスライダは毎秒のフレーム (fps) 数をセットします。高フレームレート (10fps以上) が流動的なビデオを生産して、正確な**動体検知**に欠くことができません。しかしながら、さらにフレームレートを増やすことはより多くの情報をネットワーク上に送ります。従って、より多くの帯域幅を必要とします。
- 画質** このスライダは画質 (100% = ベスト) に影響を与えます。より高い画質をフレームレートに対してセットするならば、より多くの帯域幅を必要とします。帯域幅が制限されているとき、次のことを妥協しなければなりません。
1. 非常に良い画質を維持するために、毎秒の画像数を制限する (低フレームレート) ことは重要です。
 2. 毎秒より多くの画像 (高フレームレート) を送信するために、画質を下げることは必要です。
- エンコーダは常にそれが可能な最も良い両方の品質設定に従おうとするでしょう。しかしながら、利用可能な帯域幅がそれを許可しないとき、エンコーダは画質を優先してフレームレートを減らすでしょう。
- 録画フレームレート** 録画フレームレートの目的は、ビューイングのために使用される1より低いフレームレート ('フレームレート')によってセットされた) でビデオを録画することによって、保存領域を節約することです。このパラメータは帯域幅使用ではなく、ストレージ使用を減らすだけです。

注意 録画が2秒ごとに1フレームより低いレートで行われるとき、通常速度でビデオを再生できません。再生中に2つの連続したフレームが2秒以上で切り離されているとき、加速された再生を引き起して、2つのフレーム間で中断せずに次のフレームへアーカイブはすぐにジャンプするでしょう。

ビデオストリーム設定の追加情報については、メーカーのドキュメンテーションを読んでください。

カメラ ビデオ品質 AXIS (MPEG-4)



ビデオ品質設定

個々のセッティングを調整するために品質 ドロップダウンリストで「カスタム」を選択しなくてはなりません。

ビットレート

最大のビットレートを調整し、それを変数または定数にセットすることは、MPEG-4ビデオストリームによって使われる帯域幅を制御する良い方法です。

最大のビットレートを無制限のままにしておくことで、整合性をもった良画質を提供しますが、画像により多くの活動があるときはいつでも帯域幅使用を高めめます。

注意 AXISユニットのために、最大ビットレートはエンコーダレベルではなくユニットレベルで制御されます。ユニット - [特定設定](#) タブを見てください。

ビットレートを定義された値に制限することで過度の帯域幅使用を妨げますが、制限を超過するとき画像は失われるでしょう。

最大ビットレートが可変および一定のビットレート両方で使うことができることに注意してください。

可変ビットレート (VBR) または一定のビットレート (CBR) としてビットレートタイプをセットできます。VBRは画像の複雑さに従ってビットレートを調整します。そのため、画像で多くの活動のために多くの帯域幅を使います。またモニタされたエリアが穏やかであるとき少なくなります。


CBRを使うことで予測可能な量の帯域幅を消費し、画像で起きることは何も変えずに、固定されている目標ビットレートをセットすることができます。

優先権 - ビットレートを通常、増加した画像活動のために増加させる必要がありますが、この場合そうすることができないとき、フレームレートと画質は悪影響を受けるでしょう。これを埋め合わせるためのいくつかの助けのために、ビットレートを通常増やす必要があるときはいつでも、フレームレートまたは画質に優先順位を付けることで起ります。優先権をセットしないことは、フレームレートと画質がほぼ等しく影響することを意味します。

フレームレート

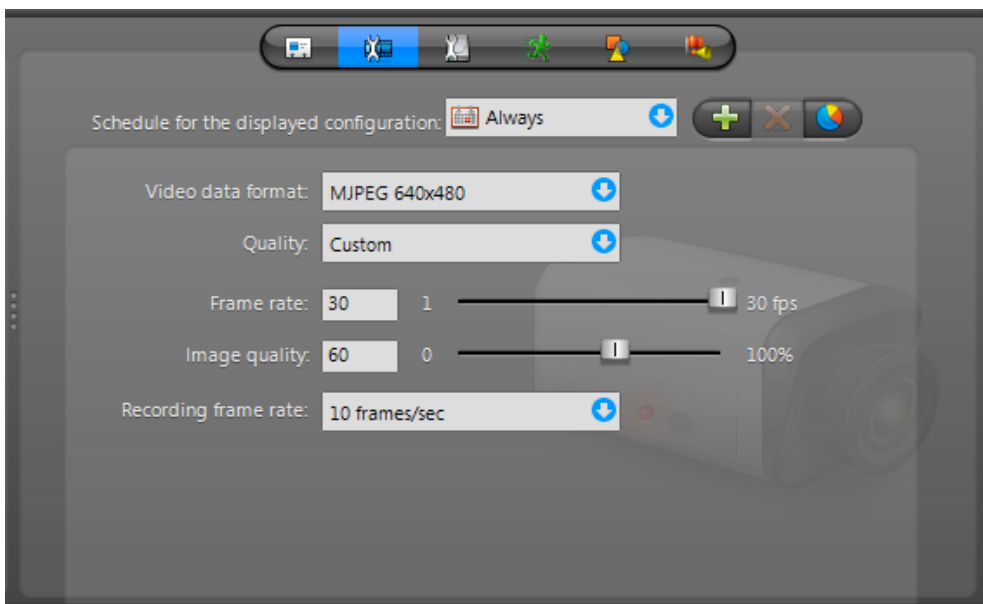
このスライダは毎秒のフレーム (fps) 数をセットします。高フレームレート (10fps以上) が流動的なビデオを生産して、正確な[動体検知](#)に欠くことができません。しかしながら、さらにフレームレートを増やすことはより多くの情報をネットワーク上に送ります。従って、より多くの帯域幅を必要とします。

画質	<p>このスライドは画質 (100% = ベスト) に影響を与えます。より高い画質をフレームレートに対してセットするなら、より多くの帯域幅を必要とします。帯域幅が制限されているとき、次のことを妥協しなければなりません。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 非常に良い画質を維持するために、毎秒の画像数を制限する (低フレームレート) ことは重要です。 2. 毎秒より多くの画像 (高フレームレート) を送信するために、画質を下げることは必要です。 <p>エンコーダは常にそれが可能な最も良い両方の品質設定に従おうとします。しかしながら、利用可能な帯域幅がそれを許可しないとき、エンコーダは画質を優先してフレームレートを減らすでしょう。</p>
キーフレーム間隔	<p>キーフレームはただ前のフレームと比較して変わった情報を保つだけである通常のフレームとは対照的にそれ自身で完全な画像を含んでいるフレームです。頻繁に利用するキーフレームがより高い帯域幅を必要とします。利得はただ再生中に感じられるだけです。より多くのキーフレームが、ユーザが逆方向検索中により良い制御を持つことを可能にします。アーカイブプレイヤー - 再生枠 - 再生制御の項目下の再生シークエンスの制御の項を読んでください。</p>
プロファイルとレベル	<p>使うべきMPEG-4プロファイルとレベル。プロファイルは、ストリーム (例えば、インタレース・Bフレーム) を生成するとき、利用可能なツールを決定し、レベルはリソース使用 (例えば最大ビットレート) を制限します。</p>
ビデオオブジェクトタイプ	<p>MPEG-4ストリームのために使うべきビデオオブジェクトタイプ (VOT)。利用可能な選択はプロファイルとレベルの選択によって管理されます。</p>
録画フレームレート	<p>録画フレームレートの目的は、ビューイングのために使用される1より低いフレームレート ('フレームレート'によってセットされた) でビデオを録画することによって、保存領域を節約することです。このパラメータは帯域幅使用ではなく、ストレージ使用を減らすだけです。</p> <p>「すべてのフレーム」以外の他の何かに録画フレームレートをセットすることで「キーフレーム間隔」をロックします。</p>

 **注意** 録画が2秒ごとに1フレームより低いレートで行われるとき、通常速度でビデオを再生できません。再生中に2つの連続したフレームが2秒以上で切り離されているとき、加速された再生を引き起こして、2つのフレーム間で中断せずに次のフレームへアーカイブはすぐにジャンプするでしょう。

ビデオストリーム設定の追加情報については、メーカーのドキュメンテーションを読んでください。

カメラ ビデオ品質 Sony (MJPEG)



ビデオ品質設定

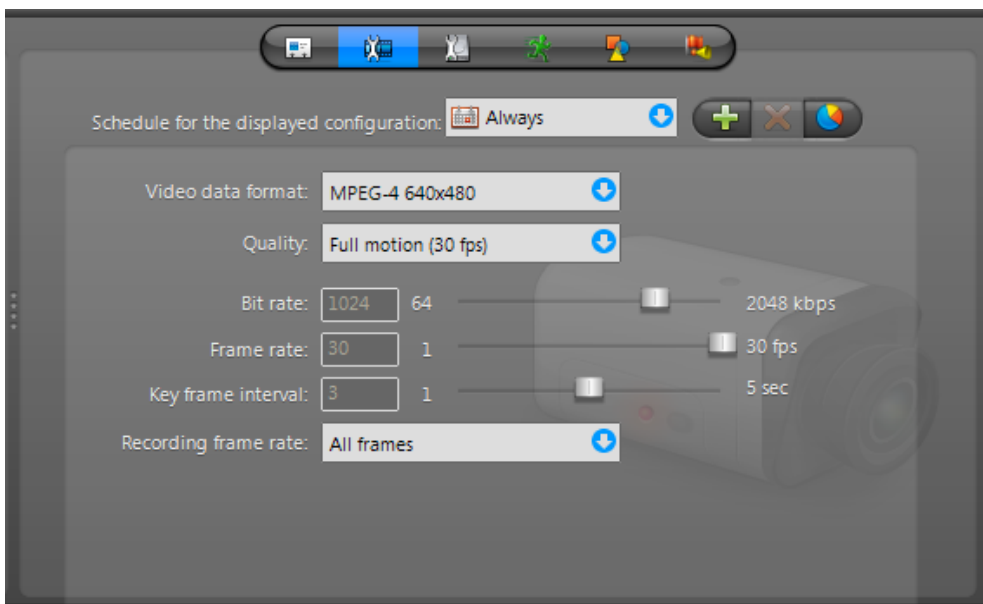
個々のセッティングを調整するために品質ドロップダウンリストで「カスタム」を選択しなくてはなりません。

- フレームレート** このスライダは毎秒のフレーム (fps) 数をセットします。高フレームレート (10fps以上) が流動的なビデオを生産して、正確な**動体検知**に欠くことができません。しかしながら、さらにフレームレートを増やすことはより多くの情報をネットワーク上に送ります。従って、より多くの帯域幅を必要とします。
- 画質** このスライダは画質 (100% = ベスト) に影響を与えます。より高い画質をフレームレートに対してセットするならば、より多くの帯域幅を必要とします。帯域幅が制限されているとき、次のことを妥協しなければなりません。
1. 非常に良い画質を維持するために、毎秒の画像数を制限する (低フレームレート) ことは重要です。
 2. 毎秒より多くの画像 (高フレームレート) を送信するために、画質を下げることは必要です。
- エンコーダは常にそれが可能な最も良い両方の品質設定に従おうとするでしょう。しかしながら、利用可能な帯域幅がそれを許可しないとき、エンコーダは画質を優先してフレームレートを減らすでしょう。
- 録画フレームレート** 録画フレームレートの目的は、ビューイングのために使用される1より低いフレームレート ('フレームレート')によってセットされた) でビデオを録画することによって、保存領域を節約することです。このパラメータは帯域幅使用ではなく、ストレージ使用を減らすだけです。

i **注意** 録画が2秒ごとに1フレームより低いレートで行われるとき、通常速度でビデオを再生できません。再生中に2つの連続したフレームが2秒以上で切り離されているとき、加速された再生を引き起して、2つのフレーム間で中断せずに次のフレームへアーカイブはすぐにジャンプするでしょう。

ビデオストリーム設定の追加情報については、メーカーのドキュメンテーションを読んでください。

カメラ ビデオ品質 Sony (MPEG-4)



ビデオ品質設定

個々のセッティングを調整するために品質ドロップダウンリストで「カスタム」を選択しなくてはなりません。

フレームレート このスライダはエンコーダに許可された最大帯域幅 (Kbps) をセットします。大きな帯域幅がより多くの情報をネットワーク上で転送することを可能にします。小さな帯域幅は送信されたデータの量を制限します。

フレームレート このスライダは毎秒のフレーム (fps) 数をセットします。高フレームレート (10fps以上) が流動的なビデオを生産して、正確な**動体検知**に欠くことができません。しかしながら、さらにフレームレートを増やすことはより多くの情報をネットワーク上に送ります。従って、より多くの帯域幅を必要とします。

キーフレーム間隔 キーフレームはただ前のフレームと比較して変わった情報を保つだけである通常のフレームとは対照的にそれ自身で完全な画像を含んでいるフレームです。頻繁に利用するキーフレームがより高い帯域幅を必要とします。利得はただ再生中に感じられるだけです。より多くのキーフレームが、ユーザが逆方向検索中により良い制御を持つことを可能にします。アーカイブプレイヤー - 再生枠 - 再生制御の項目下の**再生シークエンスの制御**の項を読んでください。

録画フレームレート 録画フレームレートの目的は、ビューイングのために使用される1より低いフレームレート(「フレームレート」によってセットされた)でビデオを録画することによって、保存領域を節約することです。このパラメータは帯域幅使用ではなく、ストレージ使用を減らすだけです。

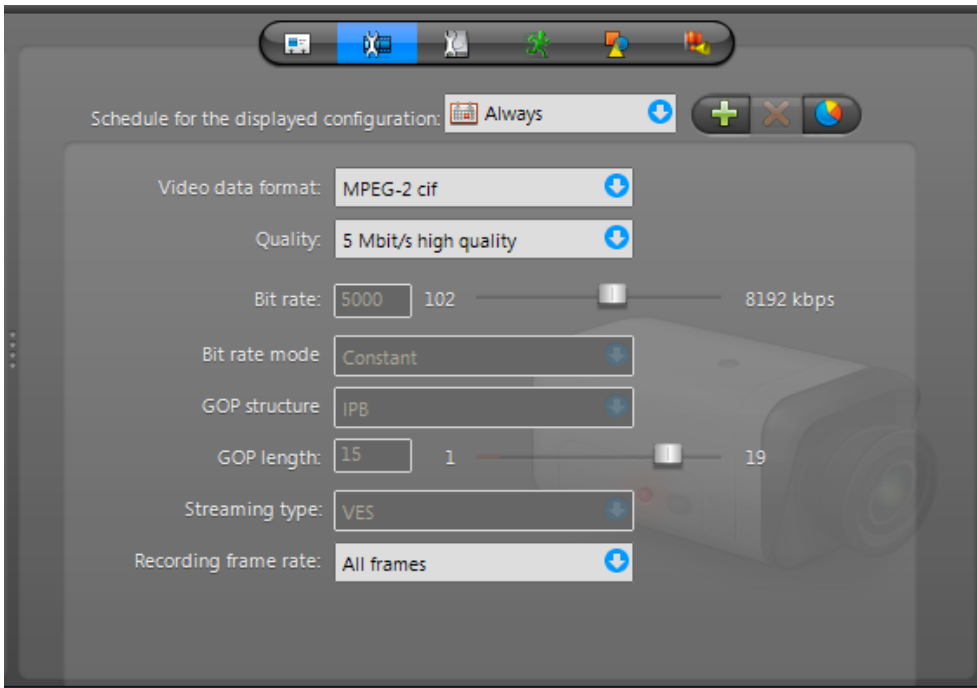
「すべてのフレーム」以外の他の何かに録画フレームレートをセットすることで「キーフレーム間隔」をロックします。



注意 録画が2秒ごとに1フレームより低いレートで行われるとき、通常速度でビデオを再生できません。再生中に2つの連続したフレームが2秒以上で切り離されているとき、加速された再生を引き起して、2つのフレーム間で中断せずに次のフレームへアーカイブはすぐにジャンプするでしょう。

ビデオストリーム設定の追加情報については、メーカーのドキュメンテーションを読んでください。

カメラ ビデオ品質 Bosch (MPEG-2)



ビデオ品質設定

個々のセッティングを調整するために品質 ドロップダウンリストで「カスタム」を選択しなくてはなりません。

ビットレート このスライダはエンコーダに許可された最大帯域幅 (Kbps) をセットします。大きな帯域幅がより多くの情報をネットワーク上で転送することを可能にします。小さな帯域幅は送信されたデータの量を制限します。

ビットレートモード ユーザはビットレートが可変または一定であるべきかどうか選択するためのオプションを持っています。「一定」を選択するとき、どんなに品質がセットビットレートと異なるとしても一定のビデオストリームになります。「可変」を選択するとき、どんなに伝送速度がセットビットレートより上または下にあったとしても、品質は一定のままです。

GOP構造 「画像グループ」構造を表します。最大4つのGOP構造タイプをセットすることが可能です。Iはイントラフレーム構成を表します。イントラ (**キーフレーム**) のみ送信することを意味しています。これは外部のマルチプレクサを使うとき、主に使われます。

IPはイントラと予測フレーム構成を表します。このセッティングは最も低い取り得るビデオ遅延をもたらすでしょう。

IPBはイントラ・予測された・双方向性のフレーム構成を表します。このセッティングはユーザにより品質が高く、より高い遅延を持つことを可能にします。

IPBBはイントラ・予測された・双方向性・双方向性のフレーム構成を表します。このセッティングは最高品質と最も高い遅延を可能にします。

GOP長 「画像グループ」の長さを表します。この値でMPEG-2ビデオストリーム間のイントラフレーム間の距離 (フレームの数) を変えることができます。

ストリーミングタイプ ビデオ情報のみ送るVES (ビデオの基礎ストリーム)、またはビデオとオーディオ情報両方を送るPRG (プログラムストリーム) の間に選択してください。

録画 フレームレート 録画 フレームレートの目的は、ビューイングのために使用されるものより低いフレームレートでビデオを録画することによって、保存領域節約することです。このパラメータは帯域幅使用ではなく、ストレー
ト ジ使用を減らすだけです。



注意 録画が2秒ごとに1フレームより低いレートで行われるとき、通常速度でビデオを再生できません。再生中に2つの連続したフレームが2秒以上で切り離されているとき、加速された再生を引き起して、2つのフレーム間で中断せずに次のフレームへアーカイブはすぐにジャンプするでしょう。

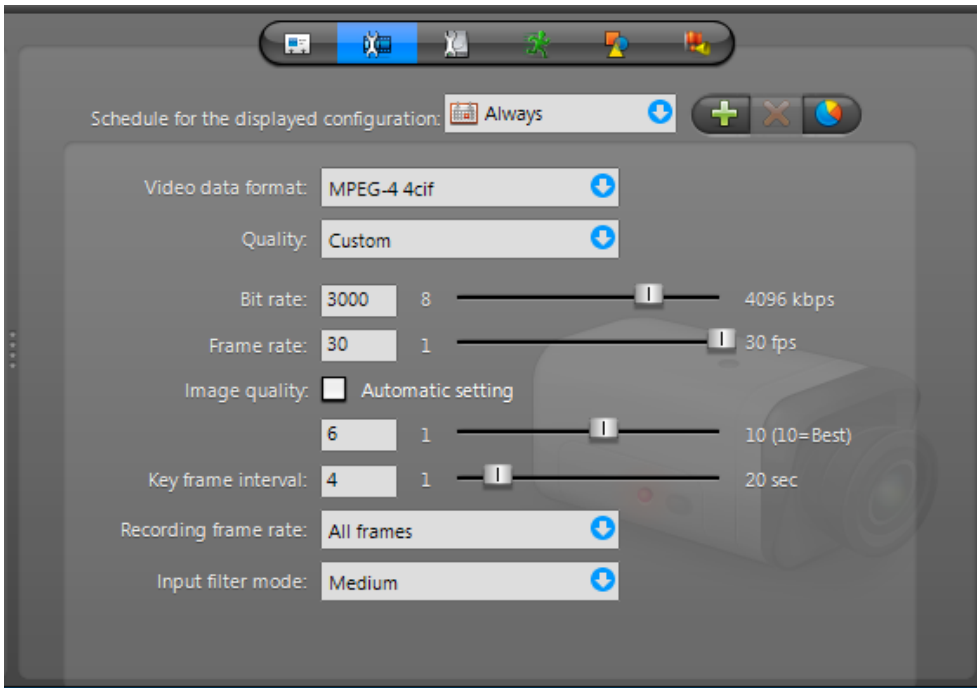
ビデオストリーム設定の追加情報については、メーカーのドキュメンテーションを読んでください。

[設定 ツール](#) > [設定 枠](#) > [カメラ\(ビデオエンコーダ\)](#) > [ビデオ品質](#) > [Bosch \(MPEG-2\)](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

カメラ ビデオ品質 Bosch (MPEG-4)



ビデオ品質設定

個々のセッティングを調整するために品質 ドロップダウンリストで「カスタム」を選択しなくてはなりません。

ビットレート このスライダはエンコーダに許可された最大帯域幅 (Kbps) をセットします。大きな帯域幅がより多くの情報をネットワーク上で転送することを可能にします。小さな帯域幅は送信されたデータの量を制限します。

フレームレート このスライダは毎秒フレーム (fps) 数をセットします。高フレームレート (10fps以上) が流動的なビデオを生産して、正確な**動体検知**に不可欠です。しかしながら、さらにフレームレートを増やすことはより多くの情報をネットワーク上に送ります。従って、より多くの帯域幅を必要とします。

画質 画質は自動的にエンコーダ(デフォルト)によって調整することができます。「自動設定」が選択されるとき、スライダコントロールは隠されます。手動で画質をセットするために、品質ドロップダウンリストで「カスタム」を選択しなければなりません。より高い画質をフレームレートに対してセットするならば、より多くの帯域幅を必要とします。帯域幅が制限されているとき、次のことを妥協しなければなりません。

1. 非常に良い画質を維持するために、毎秒の画像数を制限する (低フレームレート) ことは重要です。
2. 毎秒より多くの画像 (高フレームレート) を送信するために、画質を下げることは必要です。

エンコーダは常にそれが可能な最も良い両方の品質設定に従おうとします。しかしながら、利用可能な帯域幅がそれを許可しないとき、エンコーダは画質を優先してフレームレートを減らすでしょう。

キーフレーム間隔 キーフレームはただ前のフレームと比較して変わった情報を保つだけである通常のフレームとは対照的にそれ自身で完全な画像を含んでいるフレームです。頻繁に利用するキーフレームがより高い帯域幅を必要とします。利得はただ再生中に感じられるだけです。より多くのキーフレームが、ユーザが逆方向検索中により良い制御を持つことを可能にします。アーカイブプレイヤー - 再生枠 - 再生制御の項目下の**再生シークエンスの制御**の項を読んでください。

録画 フレームレート 録画 フレームレートの目的は、ビューイングのために使用される1より低いフレームレート(「フレームレート」によってセットされた)でビデオを録画することによって、保存領域を節約することです。このパラメータは帯域幅使用ではなく、ストレージ使用を減らすだけです。

「すべてのフレーム」以外の他の何かに録画 フレームレートをセットすることで「キーフレーム間隔」をロックします。



注意 録画が2秒ごとに1フレームより低いレートで行われるとき、通常速度でビデオを再生できません。再生中に2つの連続したフレームが2秒以上で切り離されているとき、加速された再生を引き起して、2つのフレーム間で中断せずに次のフレームへアーカイブはすぐにジャンプするでしょう。

入力 フィルタモード それがコード化される前に、入力フィルタモード= ドロップダウンリストはビデオ信号へのノイズフィルタの適用を可能にします。4つの設定 (None/Low/Medium/High) を持っています。「ノイズ」をビデオ信号から取り除くことで、フィルタはさらに画像の鮮明さを減らします。ビデオ信号が比較的きれいであるなら、「None」の設定をビデオ画像の明快さを失うのを避けるために使わないでください。あまりに多くの「ノイズ」があるビデオ画像において、フィルタを適用することは画像をきれいにするのに役立ちます。しかしながら、フィルタレベルが高いと、それだけビデオ画像はいつそうぼんやりとするかもしれないということを念頭においてください。

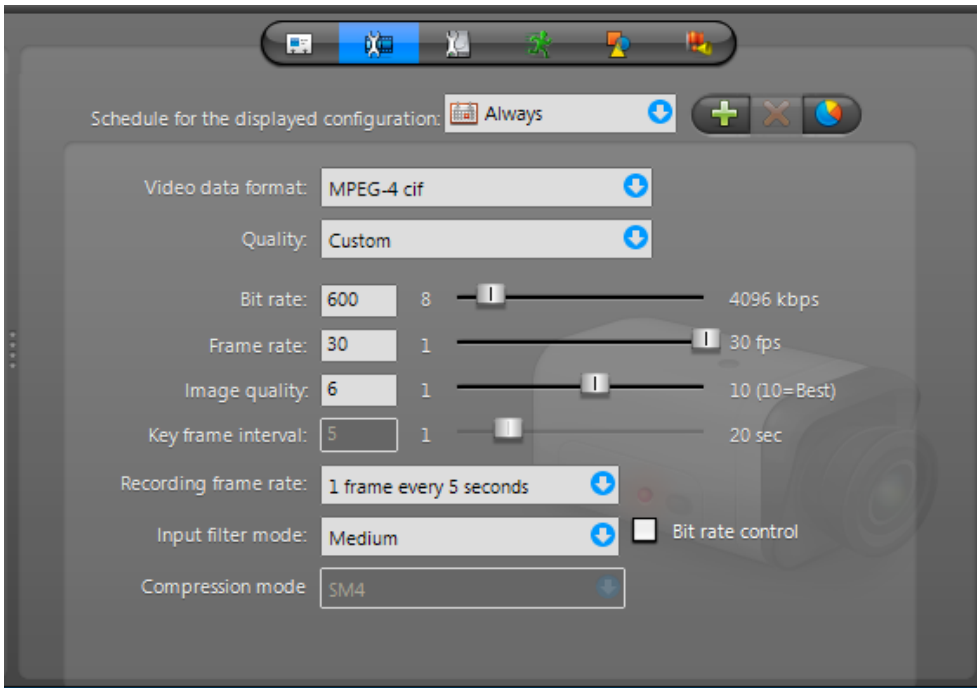
ビデオストリーム設定の追加情報については、メーカーのドキュメンテーションを読んでください。

[設定 ツール](#) > [設定 枠](#) > [カメラ\(ビデオエンコーダ\)](#) > [ビデオ品質](#) > [Bosch \(MPEG-4\)](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

カメラ ビデオ品質 Verint (MPEG-4)



ビデオ品質設定

個々のセッティングを調整するために品質 ドロップダウンリストで「カスタム」を選択しなくてはなりません。

ビットレート このスライダはエンコーダに許可された最大帯域幅 (Kbps) をセットします。大きな帯域幅がより多くの情報をネットワーク上で転送することを可能にします。小さな帯域幅は送信されたデータの量を制限します。

フレームレート このスライダは毎秒フレーム (fps) 数をセットします。高フレームレート (10fps以上) が流動的なビデオを生産して、正確な**動体検知**に不可欠です。しかしながら、さらにフレームレートを増やすことはより多くの情報をネットワーク上に送ります。従って、より多くの帯域幅を必要とします。

画質 このスライダは画質 (100% = ベスト) に影響を与えます。より高い画質をフレームレートに対してセットするならば、より多くの帯域幅を必要とします。帯域幅が制限されているとき、次のことを妥協しなければなりません。

1. 非常に良い画質を維持するために、毎秒の画像数を制限する (低フレームレート) ことは重要です。
2. 毎秒より多くの画像 (高フレームレート) を送信するために、画質を下げることは必要です。

エンコーダは常にそれが可能な最も良い両方の品質設定に従おうとします。しかしながら、利用可能な帯域幅がそれを許可しないとき、エンコーダは画質を優先してフレームレートを減らすでしょう。

キーフレーム間隔 キーフレームはただ前のフレームと比較して変わった情報を保つだけである通常のフレームとは対照的にそれ自身で完全な画像を含んでいるフレームです。頻繁に利用するキーフレームがより高い帯域幅を必要とします。利得はただ再生中に感じられるだけです。より多くのキーフレームが、ユーザが逆方向検索中により良い制御を持つことを可能にします。アーカイブプレイヤー - 再生枠 - 再生制御の項目下の**再生シークエンスの制御**の項を読んでください。

録画 フレームレート 録画 フレームレートの目的は、ビューイングのために使用される1より低いフレームレート(「フレームレート」によってセットされた)でビデオを録画することによって、保存領域を節約することです。このパラメータは帯域幅使用ではなく、ストレージ使用を減らすだけです。

「すべてのフレーム」以外の他の何かに録画 フレームレートをセットすることで「キーフレーム間隔」をロックします。



注意 録画が2秒ごとに1フレームより低いレートで行われるとき、通常速度でビデオを再生できません。再生中に2つの連続したフレームが2秒以上で切り離されているとき、加速された再生を引き起して、2つのフレーム間で中断せずに次のフレームへアーカイブはすぐにジャンプするでしょう。

入力 フィルタモード それがコード化される前に、入力フィルタモード= ドロップダウンリストはビデオ信号へのノイズフィルタの適用を可能にします。4つの設定 (None/Low/Medium/High) を持っています。「ノイズ」をビデオ信号から取り除くことで、フィルタはさらに画像の鮮明さを減らします。ビデオ信号が比較的きれいであるなら、「None」の設定をビデオ画像の明快さを失うのを避けるために使わないでください。あまりに多くの「ノイズ」があるビデオ画像において、フィルタを適用することは画像をきれいにするのに役立ちます。しかしながら、フィルタレベルが高いと、それだけビデオ画像はいつそうぼんやりとするかもしれないということを念頭においてください。

デコーダの1つが送信エラー(ドロップパケット)を報告しているとき、自動的にビットレートを下げようエンコーダで ビットレート制御 を選んでください。通常これは、カメラに多くのモーションがあるとき起ります。エンコーダはすべてのデコーダにエラーがない送信を受け取らせるために必要なまで低ビットレートを落とすでしょう。モーションが低下するとき、それが設定された最大限に達するまで、エンコーダは徐々にビットレートを上げるでしょう。

低ビットレートと送信エラーの間のトレードオフは、低ビットレートでは、画像は明快なままですがビデオは断片的に見えるかもしれません。一方伝送エラーでは、画像はノイズを含んでいますがビデオは流動的なままです。

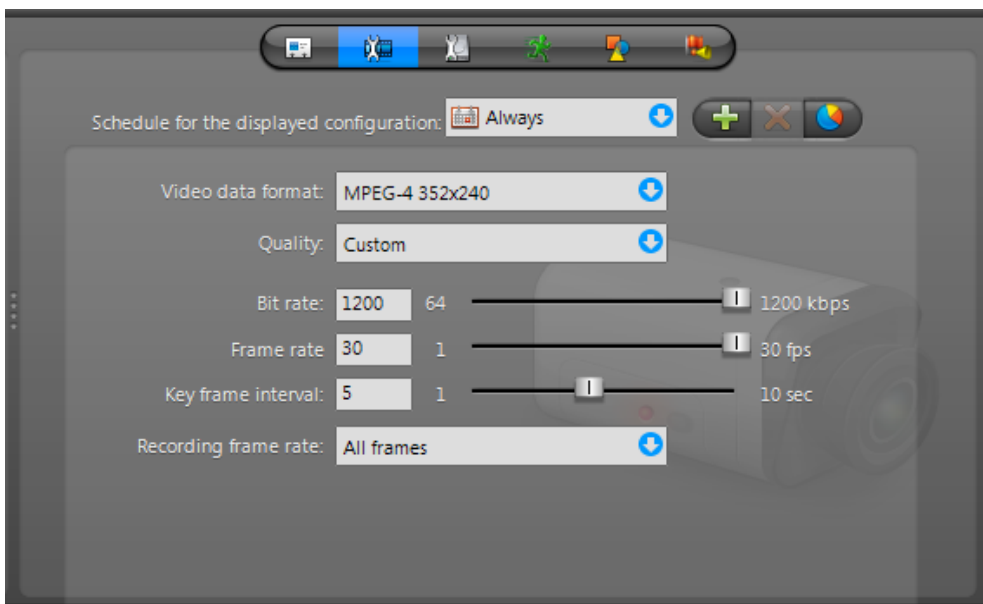


注意 エンコーダがそのビットレートを下げるとき、アーカイビングのために使ったソフトウェアデコーダを含め、それに接続したすべてのデコーダに影響します。これに反して、ビデオに多くの変化があるとき、ビットレートを同じように維持されるなら、接続が弱いデコーダのみが影響を受けるでしょう。

圧縮モード SM4・VerintのMPEG-4圧縮の専有バージョン・ISO・標準MPEG-4圧縮から選択してください。

ビデオストリーム設定の追加情報については、メーカーのドキュメンテーションを読んでください。

カメラ ビデオ品質 Vivotek (MPEG-4)



ビデオ品質設定

個々のセッティングを調整するために品質ドロップダウンリストで「カスタム」を選択しなくてはなりません。

ビットレート このスライダはエンコーダに許可された最大帯域幅 (Kbps) をセットします。大きな帯域幅がより多くの情報をネットワーク上で転送することを可能にします。小さな帯域幅は送信されたデータの量を制限します。

フレームレート このスライダは毎秒フレーム (fps) 数をセットします。高フレームレート (10fps以上) が流動的なビデオを生産して、正確な**動体検知**に不可欠です。しかしながら、さらにフレームレートを増やすことはより多くの情報をネットワーク上に送ります。従って、より多くの帯域幅を必要とします。

キーフレーム間隔 キーフレームはただ前のフレームと比較して変わった情報を持つだけである通常のフレームとは対照的にそれ自身で完全な画像を含んでいるフレームです。頻繁に利用するキーフレームがより高い帯域幅を必要とします。利得はただ再生中に感じられるだけです。より多くのキーフレームが、ユーザが逆方向検索中により良い制御を持つことを可能にします。アーカイブプレイヤー - 再生枠 - 再生制御の項目下の**再生シークエンスの制御**の項を読んでください。

録画フレームレート 録画フレームレートの目的は、ビューイングのために使用される1より低いフレームレート(「フレームレート」によってセットされた)でビデオを録画することによって、保存領域を節約することです。このパラメータは帯域幅使用ではなく、ストレージ使用を減らすだけです。

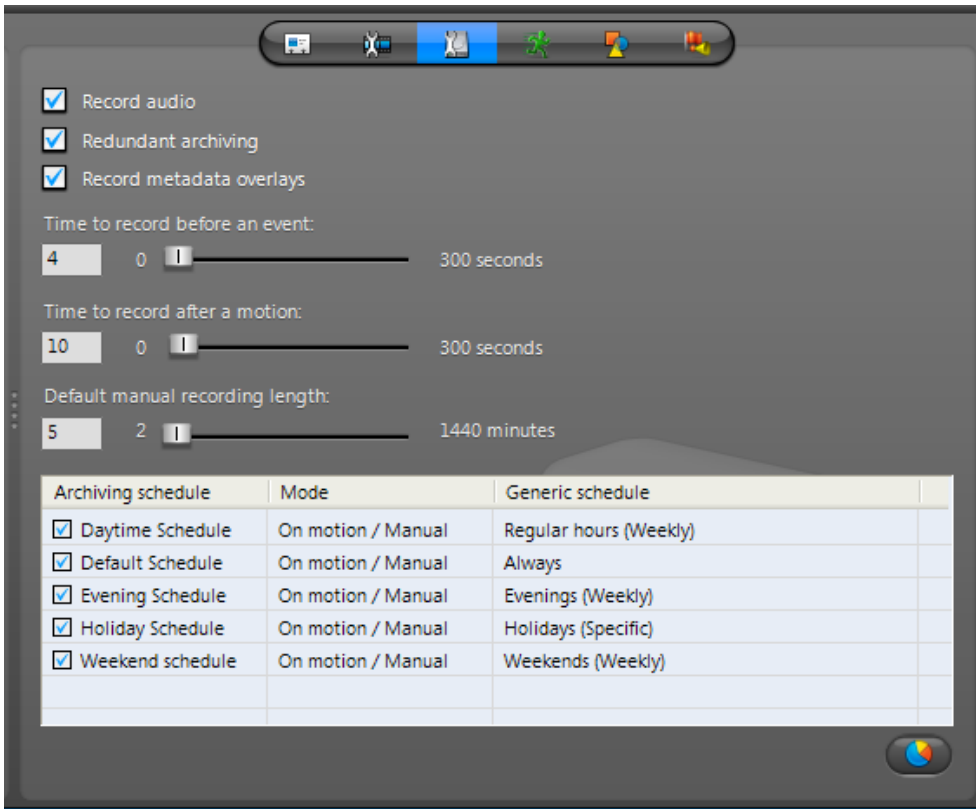
「すべてのフレーム」以外の他の何かに録画フレームレートをセットすることで「キーフレーム間隔」をロックします。



注意 録画が2秒ごとに1フレームより低いレートで行われるとき、通常速度でビデオを再生できません。再生中に2つの連続したフレームが2秒以上で切り離されているとき、加速された再生を引き起して、2つのフレーム間で中断せずに次のフレームへアーカイブはすぐにジャンプするでしょう。

ビデオストリーム設定の追加情報については、メーカーのドキュメンテーションを読んでください。

カメラ 録画



録画 (📹) タブはカメラのためにすべての録画オプションを設定するところです。

音声録音

このカメラにマイクロホンが付けられ、このボックスが選択されるなら、音声は映像と共に録音されます。[ライセンス](#)がオーディオをサポートしないなら、このチェックボックスは無効です。

冗長アーカイピング

このエンコーダのための冗長アーカイピングを希望するなら、このオプションを選択してください。[ライセンス](#)が冗長アーカイピングをサポートする場合に限り、このオプションは有効です。



注意 このオプションは通常のアークाइブによって行われた冗長アーカイピングにのみ影響します。[補助アークाइブ](#)によって作成されたオフサイトアークाइブには関係しません。冗長アーカイピングについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - アークाइピング管理 - アークाइブ可用性の項目下の[データ損失に対する保護](#)の項を読んでください。

録画メタデータオーバーレイ

[メタデータ](#)はビデオを充実する追加のデータです。このようなプラグインがシステムにインストールされるなら、そしてプラグインがこのカメラに適切に関連づけられるなら、それらは[プラグイン](#)によって生成されます。

メタデータはあらゆる種類の情報になります。すべては関連づけられたプラグインの性質に依存します。例えば、カメラが駐車へのゲートをモニタするなら、ナンバープレート認識を行うプラグインが (Genetec OmnicastプラグインヘルプでAutoVuプラグインを参照) ゲートを通るすべての自動車のナンバープレート番号を録画するために使うことができます。ナンバープレート番号はこの場合メタデータを構成します。

一般に、プラグインをコントロールする[メタデータエンジン](#)によってメタデータは記憶されます。ある場合には、メタデータの一部が[アークाइブ](#)によって記憶させることができます。これはメタデータがグラフィック情報を構成して、オーバーレイ (ビデオの上に重ねられた画像) として表

示されなくてはなりません。



ナンバープレート認識プラグインの例を考慮しましょう。メタデータオーバーレイはビデオで自動車のナンバープレートを囲む着色された境界ボックスになります。

録画メタデータを選択することはアーカイブがビデオとともにすべてのメタデータオーバーレイを録画することを保証します。このオプションはメタデータエンジンによって行われたメタデータを録画することに何も関係を持っていません。

メタデータとプラグインの追加情報のために、[Mメタデータエンジン](#)と[MEプラグイン](#)の項を読んでください。

イベント前に録画される時間

イベントの前に録画に加えられる時間 (数秒で) をここで指定してください。この値は[アーカイブ](#)をメモリに置いておく録画バッファの長さを表します。録画がユーザによって始められるか、またはイベントによって引き起され、このバッファの内容が保存される時、そのため、イベントがさらにビデオで獲得されるであろう数秒前に、何が起きたかを保証します。

モーションイベント後に録画される時間

[動体検知](#)を通して自動的に録画が始められたとき、ここで録画を留めておく時間 (数秒で) を指定してください。


デフォルト手動録画期間

ユーザによって手動で録画が始められるとき、ここでデフォルト録画時間 (秒で) を指定してください。録画はユーザによってもっと前で止めることができます。デフォルト録画期間が選択される時、この値がさらに[録画開始](#)アクションで使われることに注意してください。

予定リスト

このタブの下方部分はシステムで利用可能なすべての[アーカイブ処理予定](#)をリストします。適切なボックスを選択することによって、各カメラのために複数の予定を使うことができます。カメラで予定を使うのをやめるために、その対応するボックスをクリアしてください。

予定概要

所定日のためにすべての選択されたアーカイブ処理予定の複合効果を視覚化するために、予定概要  ボタンをクリックしてください。次のダイアログが現れるでしょう。

Schedule overview

Applied schedules:

Schedule characteristics	Archiving mode
Always	On motion / Manual
Evenings	On motion / Manual
Holidays	On motion / Manual
Regular hours	On motion / Manual
Weekends	On motion / Manual

Schedule for: 2006-07-05

Schedule characteristics	Recurrence pattern	Time coverage	Archiving mode
Evenings	Weekly	00:00 - 07:00	On motion / Manual
Regular hours	Weekly	07:00 - 18:00	On motion / Manual
Evenings	Weekly	18:00 - 00:00	On motion / Manual

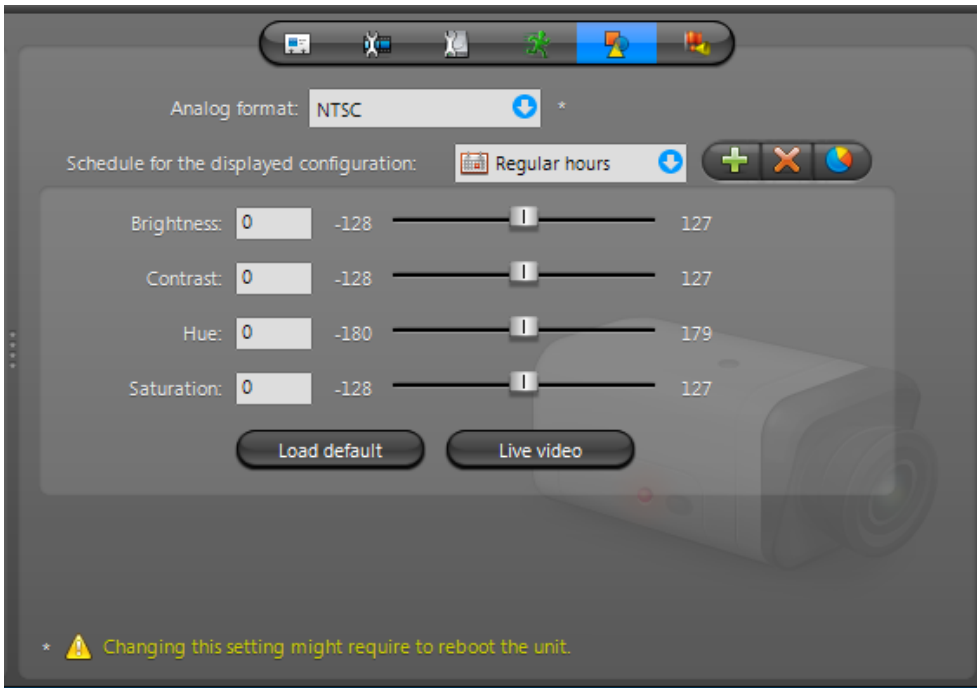
OK

上部セクションは現在ビデオアーカイビングに適用されたすべての全般予定をリストします。下部セクションは所定日に使用された異なる予定を示します。異なるタイプ(すなわち異なる繰り返しパターンを使って)の2つの予定が重複するとき、優先権が次の順序で評価されます:(1) 特定・(2) 毎年・(3) 毎月・(4) 毎週・(5) 毎日・(6) 常に。詳細については、ウェルカム - システム概念 - 予定優先権の項目下の[競合解決](#)の項を読んでください。

 **注意** 同じタイプの2つの予定が重複できません。

設定ツール > 設定枠 > カメラ(ビデオエンコーダ) > 録画

カメラ 属性




カメラの属性 (📷) タブを選択することで、このエンコーダのビデオ出力への変更を可能にします。


アナログ形式

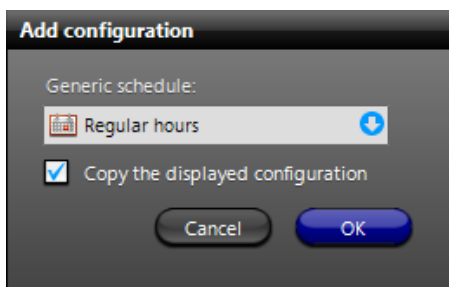
このドロップダウンリストで、ユーザはビデオ信号用のNTSC (National Television Standards Committee) またはPAL (Phase Alternating Line) アナログ形式から選択することができます。

注意 この設定を変えるとユニットをリブートする必要があります。必要ならば、ユニットは次の分内にひとりでにリブートし、一時的に利用できなくなります (不活性として表示)。対応するユニットの[ネットワーク](#)タブに行き、「リブート」ボタンをクリックすることによって、ユニットにすぐにリブートすることを強要することができます。

表示された設定用の予定

異なる日時に基づいて異なるビデオ属性をセットすることで起ります。これは異なる[全般予定](#)に基づいた異なる設定を作ることによって、実現できます。ドロップダウンボタン  をクリックすることで、既存の設定の1つを選択します。

新しい設定を作成するために、 をクリックします。次のダイアログが現れます。



利用可能な予定のリストから希望の予定を選択して、OKをクリックしてください。現在の設定で始めたいなら、 コピー オプションを選択してください。エンコーディングプロパティを調整し終えたとき、「変更を適用する」をクリックしてください。

ビデオ属性管理は以下で説明されます。

明るさ コード化されたビデオストリームの明るさを調整します。正の数が画像をより明るくします。

コントラスト コード化されたビデオストリームのコントラストを調整します。

色合い コード化されたビデオストリームの色を調整します。正の数が暖色（赤）を増やします。負の数が寒色（青）を増やします。

彩度 色の強さを調整します。-128にセットすることで、すべての色を取り除くことができます。

Load default

すべての属性を0にリセットします。

Live video

設定をテストするためにライブビデオウィンドウを表示します。ライブプレビューウィンドウの例のために、[ビデオ品質](#)設定を参照してください。

予定概要

所定日のビデオ属性設定の変更を視覚化するために、**予定概要** ボタンをクリックしてください。次のダイアログが現れるでしょう。

Schedule overview

Applied schedules:

Schedule charac...	Brightness	Contrast	Hue	Saturation
Always	0	0	0	0
Evenings	30	15	0	0
Regular hours	-25	-20	0	0
Weekends	5	5	0	0

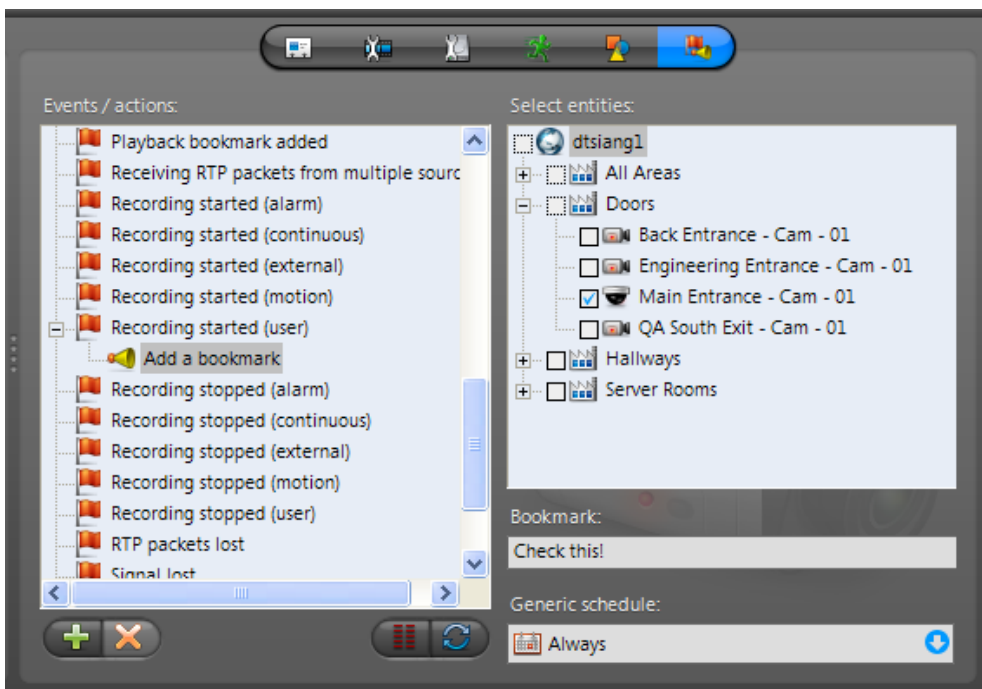
Schedule for: 2006-07-05

Schedule charac...	Recurrence pattern	Time coverage	Brightness	Contrast	Hue	Saturation
Always	Always	00:00 - 01:00	0	0	0	0
Evenings	Weekly	01:00 - 07:00	30	15	0	0
Regular hours	Weekly	07:00 - 18:00	-25	-20	0	0
Evenings	Weekly	18:00 - 23:00	30	15	0	0
Always	Always	23:00 - 00:00	0	0	0	0



OK

上部セクションはすべてのビデオ属性設定をリストします。各設定がその予定名と選択されたビデオ属性によって識別されます。下部セクションは所定日についての異なる属性設定を示します。異なるタイプの2つの予定が重複する（すなわち異なる繰り返しパターンを使う）とき、次の順序で優先権が評価されます。(1) 特定 (2) 毎年 (3) 毎月 (4) 毎週 (5) 毎日 (6) 常に。詳細については、[ウェルカム - システム概念 - 予定優先権の項目下の競合解決](#)の項を読んでください。

カメラ アクション



ビデオエンコーダの設定枠でアクション (🔧) タブで、管理者はイベント/アクションリストに示された[カメライベント](#)に基づいた特定のシステム作用をプログラムすることができます。

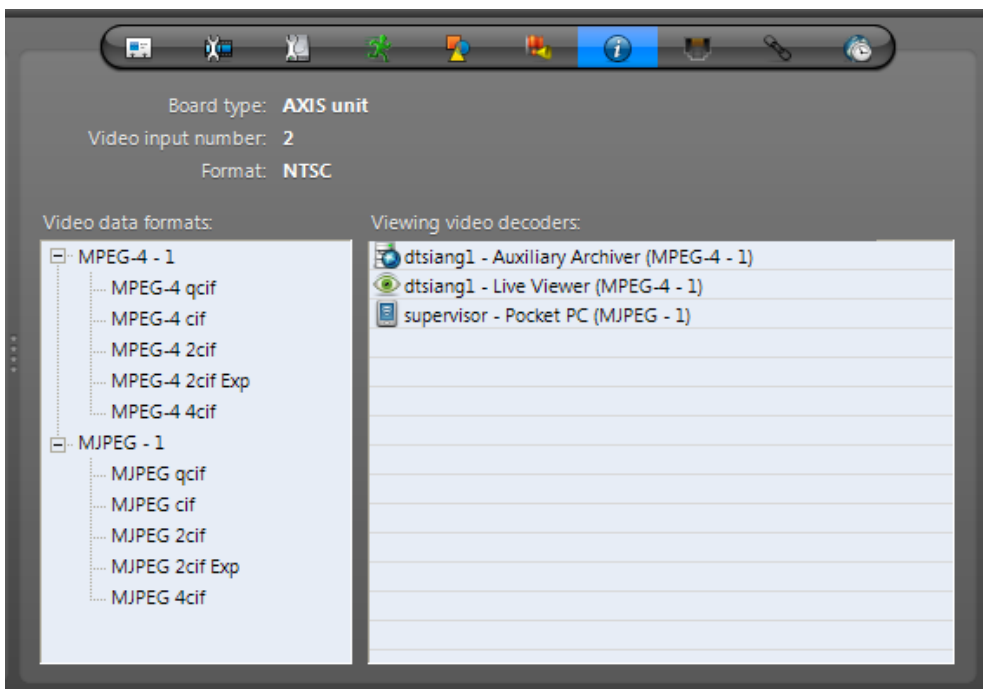
別個のラインですべての個々のアクションを示すために  ボタンをクリックしてください。類似のアクションがシングルアクションとして示されるイベント/アクションツリー表示に戻すために  ボタンをクリックしてください。

[全般予定](#) は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶためにウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

設定ツール > 設定枠 > カメラ(ビデオエンコーダ) > アクション

カメラ 情報



ビデオデコーダの情報 (i) タブは選択されたデコーダユニットのビデオデコーディング特性を表示します。

ボードタイプ

ビデオエンコーダで見つけられたハードウェアのタイプを識別します。

ビデオ入力数

1つ以上の入力を持っているユニットの入力数を識別します。

形式

カメラ(NTSCまたはPAL)によって使われるビデオ規格を表示します。ビデオ規格は、ビデオデータ形式とともに、画像の解像度を明確にします。

ビデオデータ形式

利用可能な圧縮タイプ(MPEG-4・MPEG-2)とそれぞれの解像度によってサポートされたすべてのビデオストリームをリストします。このリストはデコーダのモデルに依存して変化するかもしれません。

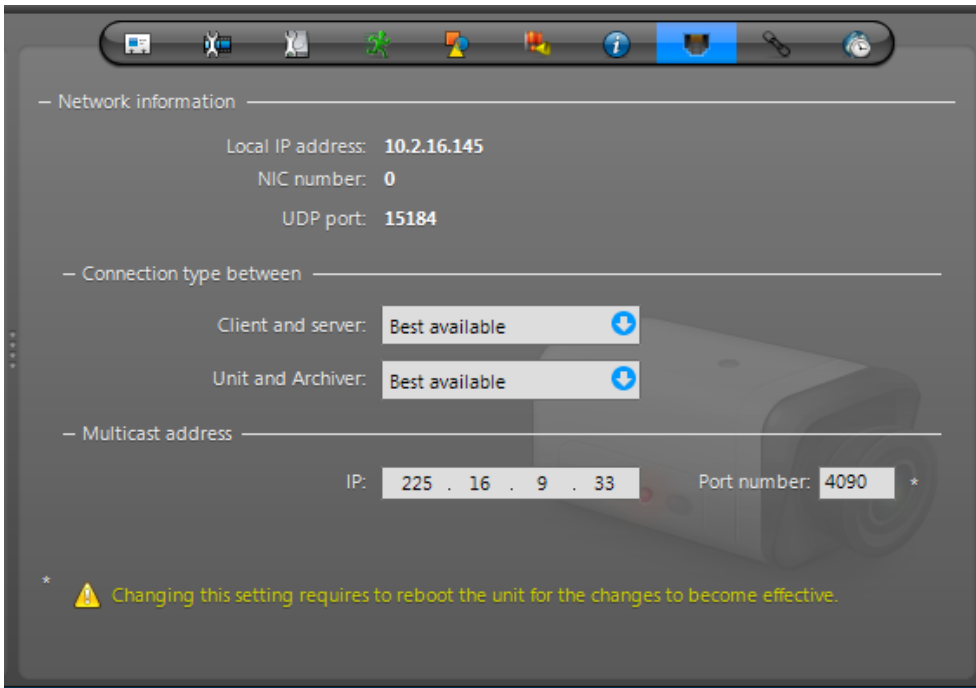
次のテーブルはすべての利用可能なビデオデータ形式とそれらの対応する解像度をリストします。すべてのデータ形式がすべてのモデルによってサポートされるわけではありません。

形式	qcif	cif	2cif	2cif (480)	2/3D1	VGA	2cif H	4cif
NTSC	176 x 128	352 x 240	352 x 384	352 x 480	480 x 480	640 x 480	704 x 240	704 x 480
PAL	176 x 144	352 x 288	352 x 448	352 x 576	480 x 576	640 x 576	704 x 288	704 x 576

表示されたビデオデコーダ

このフィールドは現在選択されたカメラを見ているすべてのビデオデコーダの名前を示します。

カメラ ネットワーク



ネットワーク (🌐) タブを選択することで管理者はビデオエンコーダによって使われる接続タイプを選ぶことができます。

ネットワーク情報 (固定)

- ローカルIPアドレス** ネットワーク上のデバイスのアドレス。
- NIC番号** マルチキャストでデバイスによって使われるネットワークアダプタ識別子。
- UDPポート** 接続タイプがユニキャストUDPの時に使用されるポート番号。エンコーダが複数のビデオストリームをサポートするなら、このパラメータはそれぞれのストリームで異なります。

接続タイプ (調整可能)

- クライアントとサーバ** ここでクライアントとサーバ間で、このビデオエンコーダのために使われるべき接続タイプを選んでください。
- ユニットとアーカイブ** ここでユニットとアーカイブ間で、このビデオエンコーダのために使われるべき接続タイプを選んでください。

接続タイプのそれぞれの意味に関する詳細については、ウェルカム - システム概念の項目下の[ネットワーク接続タイプ](#)の項を参照してください。

マルチキャストアドレス (調整可能)

ユニットが発見される時、マルチキャストアドレスとポート番号は自動的にシステムによって割り当てられます。各ビデオエンコーダが固定されているポート番号で異なったマルチキャストアドレスを割り当てられます。エンコーダが複数のビデオストリーム、それからマルチキャストアドレスを生み出すことができるなら、それぞれのストリームに割り当てられるべきです。これは最も効率的な設定です。

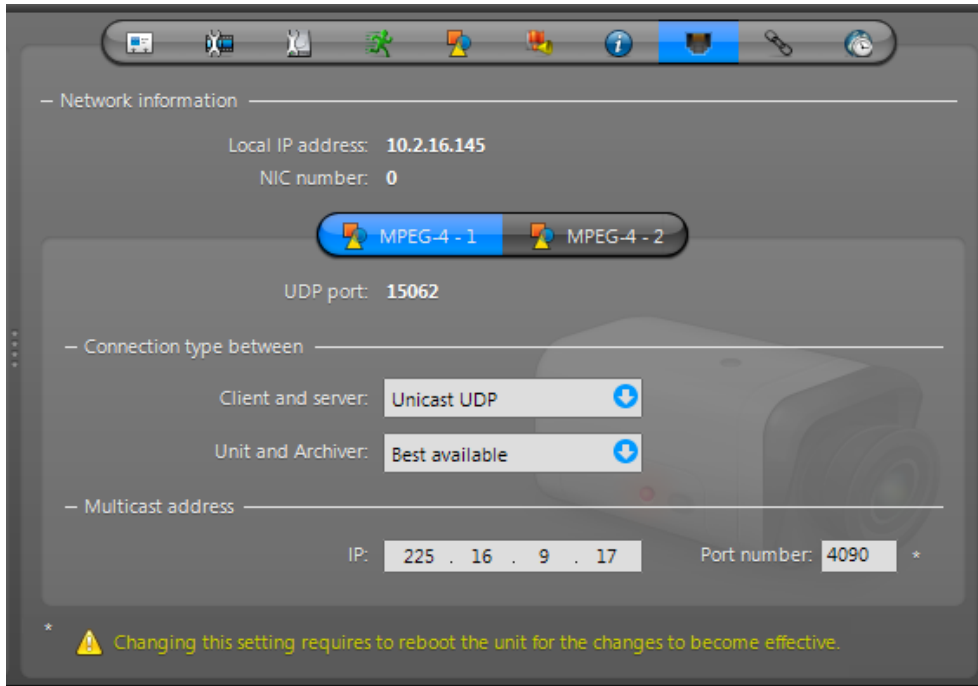
通常、マルチキャストアドレスに関心を寄せる必要がありません。しかしながら、マルチキャストアドレスが不足しているなら(ある特定のスイッチが128に制限されます)、複数のエンコーダで同じマルチキャストアドレスを使うことによって、そしてそれぞれに異なったポート番号を割り当てることによって、問題を解決することができます。この解決策が、それがネットワークで必要であるほど、それがより多くのトラフィックを起すので、それぞれのエンコーダに異なるアドレスを使うより効率的ではないことに注意してください。



注意 すべてのマルチキャストアドレスは224.0.1.0から239.255.255.255までの間でなければなりません。これらの変更を有効にするために、ユニットをリブートしなくてはなりません。そうするために、対応するユニットの[ネットワーク](#)タブに行き、「リブート」ボタンをクリックしてください。

複数のストリーム

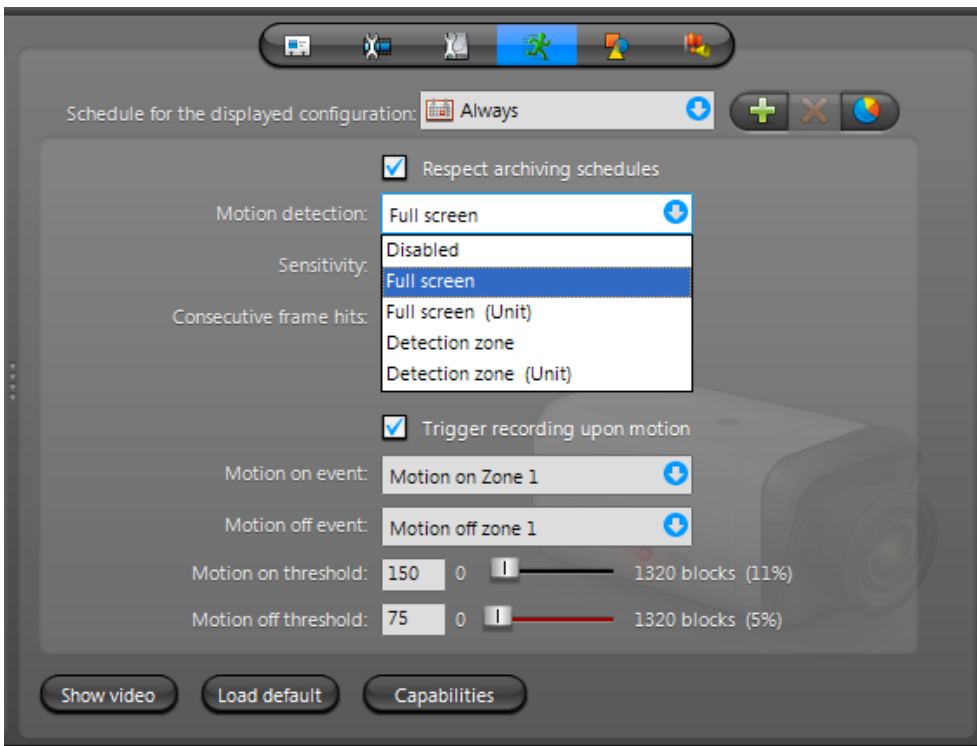
このエンコーダが1つ以上のビデオストリームを生成するならば接続タイプとマルチキャストアドレスを別個に設定しなくてはなりません。以下の例を見てください。



複数のストリームエンコーダの詳細のために、カメラ - ビデオ品質 の項目下の「[1つまたは複数のストリーム?](#)」の項を読んでください。

設定ツール > 設定枠 > カメラ(ビデオエンコーダ) > ネットワーク

カメラ 動体検知



選択されたビデオエンコーダ(カメラ)のために動体検知を有効または無効にするために動体検知 (👤) タブを使ってください。

一般的な概念

録画を自動的に引き起すために、およびシステム(デフォルトで「[モーションオン](#)」と「[モーションオフ](#)」によって)でイベントを生成するために動体検知を使うことができます。

次のトピックはカバーされます。

- [動体検知設定](#)
- [動体検知モード](#)
- [動体検知能力](#)
- [何が確かな動体検知を構成しますか?](#)
- [動体検知のテスト\(ビデオ表示\)](#)
- [ウェブアクセスから動体検知をテスト](#)
- [モーション関連イベント](#)
- [モーションの自動録画](#)

動体検知設定

その週の異なる日時に基づいて、所定のカメラのために複数の動体検知設定を定義することができます。設定がいつ適用可能であるか決定する[予定](#)に各設定を関連づけます。2つの設定が重複する適用範囲を持っているとき、適用されるものは予定優先権規則によって決定されます(ウェルカム - システム概念の項目下の[予定優先権](#)を見てください)。

デフォルト適用範囲「常に」に基づいて、すべてのビデオエンコーダが少なくとも1つのデフォルト動体検知設定を持っています。デフォルト設定は変更させることはできますが、削除することはできません。新しい配位を加える方法を学ぶために、以下の[新しい設定の追加](#)の項を読んでください。

[アーカイブ処理予定を考慮する](#) - [アーカイブ処理予定](#)によってカメラがカバーされるときだけ、動体検知を行いたいなら、このオプションを選択してください。この選択をクリアしてください。そうすれば、すべてのアーカイブ処理予定が無効であるときでさえ、[モーションイベント](#)は生成されるでしょう。アーカイビングがユニット自身で行われるとき、このオプションをクリアすることをお勧めします。

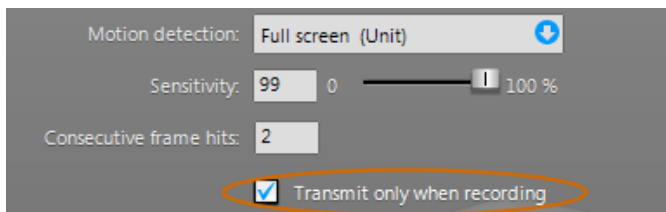
動体検知モード

各設定のために、動体検知は次のモードの1つで機能できます。

- 無効
- フルスクリーン - アーカイブによって実行
- フルスクリーン (ユニット) - ユニットによって実行
- 検出範囲 - アーカイブによって実行
- 検出範囲 (ユニット) - ユニットによって実行

画像全体 (フルスクリーン) で、または検出範囲と呼ばれる動体検知のためにマークが付いた特定のエリア内で動体検知は機能できます。アーカイブ (ソフトウェア) によって、またはユニット (ハードウェア) によってのいずれかで検出を行うことができます。

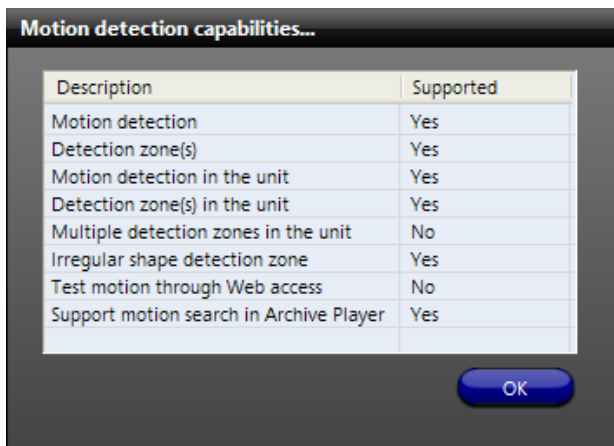
ユニットで動体検知を行わせることに決めるとき、付加オプション選択ボックスが現れるでしょう



「録画のときのみ送信」を選択することで、ネットワーク帯域幅とアーカイブ処理時間を節約するのを助けることができます。ユニットがそれ自身でモーションを検出しているので、分析のためにアーカイブに絶え間なくビデオストリームを送る必要がありません。録画を必要とされるときのみ、ネットワーク上のビデオストリーミングが行われます。このアプローチの不利点はプライベート録画時間がないことです (録画タブ参照)。モーションが検出される前ではなく、検出された後、コンマ一秒で録画が始まります。プライベート録画が重要であるなら、このオプションを選択しないでください。

動体検知能力

「能力...」ボタンをクリックすることで、エンコーダユニットの動体検知能力を示している次のダイアログを表示します。



Description	Supported
Motion detection	Yes
Detection zone(s)	Yes
Motion detection in the unit	Yes
Detection zone(s) in the unit	Yes
Multiple detection zones in the unit	No
Irregular shape detection zone	Yes
Test motion through Web access	No
Support motion search in Archive Player	Yes

動体検知	アーカイブによってフルスクリーン動体検知を行うことができます。
検出範囲	アーカイブによって検出範囲による動体検知を行うことができます。ユニットのモデルに依存して、最高6つの検出範囲が所定の 設定 内で定義できます。
ユニットで動体検知	ユニットによってフルスクリーン動体検知を行うことができます。
ユニットの検出範囲	ユニットによって行われるとき、動体検知を特定範囲に閉じ込めることができます。
ユニットの複数の検出範囲	ユニットによって行われる動体検知のために複数の検出範囲を定義されることができます。
不整形の検出範囲	動体検知ゾーンは希望するどんな形でもとることができます。サポートされないなら、長方形の形しかかけません。
ウェブアクセスからモーションのテスト	動体検知はユニットメーカーによって提供されたウェブページからテストできるだけです。 ウェブアクセス に関して重要なメモを読んでください。
アーカイブプレイヤーでモーション検索をサポート	特定エリアの詳細な モーション検索 が、アーカイブビデオで、アーカイブプレイヤーで実行することができます。

何が確かな動体検知を構成しますか？

4つのパラメータがOmnicastによって確かな動体検知を作ると考えられます。次のようになります。

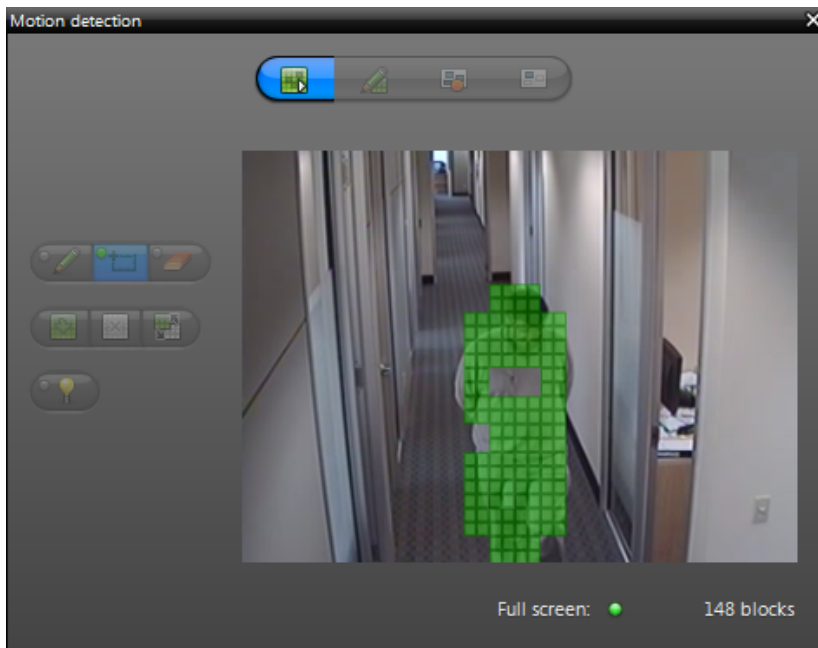
感度	モーションブロックとして強調される前に、2つの連続したフレーム間のブロックで検出することができる多くの差を感度はコントロールします。最大限 (100%) にセットされた感度では、画像ブロックでのわずかな変化をモーションとして検出します。感度を下げるとはビデオで検出されたモーションブロックの数を減らすでしょう。設備がノイズを生成する傾向がある場合に限り、100%より低い感度にセットすることをお勧めします。さらに、ウォールで見るなどの明白な画像が多くの詳細を含んでいる画像より、多くのノイズを生成する傾向があることに注意してください。
連続的なフレームヒット	モーションブロックの数がモーションオン閾値に達するフレームがヒットと呼ばれます。「連続的なフレームヒット」(1より高くセットされる) はシングルフレームでビデオノイズのような誤検知動体検知を作るのを避ける手助けができます。ヒットがシングルのフレームで観測されたのではなく、それが連続したフレームの指定数を上回って観測されたなら、確かな動体検知が報告されないことを保証します。十分な連続したヒットが観測されたとき、一連の最初のヒットはモーションの始まりであるというマークを付けられます。
モーションオン閾値	このパラメータは、モーションが報告されるのに十分重要である前に、検出されなくてはならないモーションブロックの最小数を示します。連続したフレームヒットパラメータと共に、モーションの確かな検出が行われます。
モーションオフ閾値	「モーションオン閾値」がモーションの始まりを検出する同じ方法で、「モーションオフ閾値」はモーションの終わりを検出します。モーションブロックの数が少なくとも5秒間「モーションオフ閾値」を下回ったとき、モーションが終了します。



警告 光の反射 (例えばガラスの壁) や投光器のオン/オフ切替または明るい日の光で雲の動きによって引き起される光源レベルの変化は動体検知アルゴリズムからの不要な反応を引き起し、それによって誤報が生じます。ビデオ画像の正しい解釈を保証するために異なる昼夜時間条件のために多くのテストを実行してください。屋内エリアの監視のために、日夜間でエリアを一定で照らすことを保証してください。コントラストのない均一の表面が、均一の照明でさえ誤報を引き起すかもしれません。

動体検知のテスト (ビデオ表示)

動体検知設定の効果を見るために、「ビデオ表示」ボタンをクリックしてください。次のウィンドウが現れるでしょう。

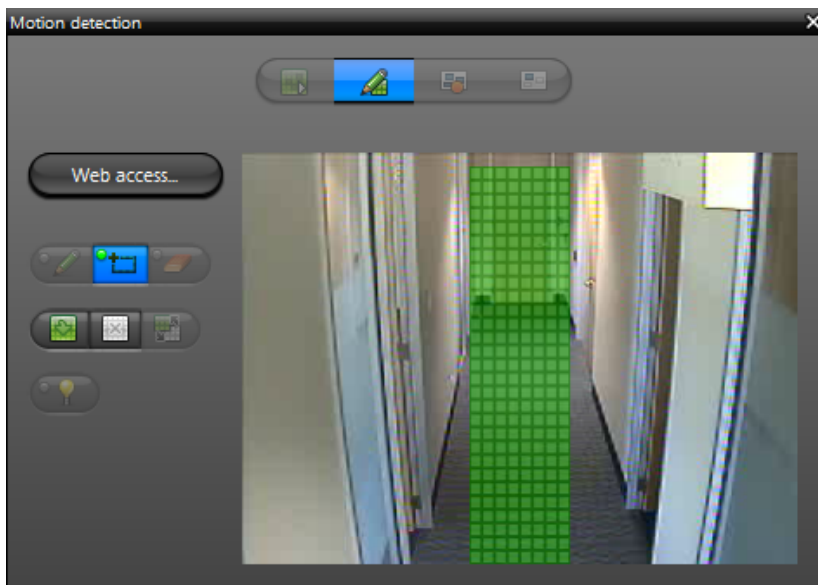


動体検知の目的のために、ビデオ画像は(NTSC用の1,320およびPAL用の1,584のエンコーディング規格)多数の16×16ピクセルブロックに分けられます。モーションを検出するために、連続したビデオフレームはブロックごとで比較されます。異なっているものは緑色で強調されます。モーションブロックと呼ばれる緑の正方形はモーションが検出されているビデオ画像でエリアを示します。

確かな動体検知が作られるときはいつでも、ウィンドウの最下部でLEDは赤くなり、さらにモーションブロックは赤で表示されます。

ウェブアクセスからモーションのテスト

動体検知をテストするためにウェブアクセスを必要とするユニットのために(動体検知能力を参照)、特別な「ウェブアクセス...」ボタンが「動体検知」ウィンドウに提示されます。



メーカーによって提供された設定ウェブページを表示している別個のブラウザウィンドウを開けるためにそのボタンをクリックしてください。そのウェブページから、モーションのテストを手伝うツールが見つげられます。これらのウェブページはメーカー依存のため、ここでは説明されません。



警告 ウェブアクセスは設定するためではなく、動体検知をテストするために使用してください。動体検知を設定するために、常に「動体検知」ウィンドウを使って変更をします(編集モードを参照)。Omnicastが設定を切り替えるとき、ウェブを通して直接なされた変更は予定に基づいて記憶されません。

モーションに関連したイベント

デフォルトで、システムはモーションの始まりである「[モーションオン](#)」イベントとモーションの終わりである「[モーションオフ](#)」イベントを生成するでしょう。しかしながら、ユーザは適切なドロップダウンリストで「イベントなし」を選択することによって、これらのイベントを沈黙させるか、またはデフォルトイベントを[カスタムイベント](#)で置き換えることができます。

モーションで自動録画

モーション上で録画を引き起す」を選択することで、モーションの始まりが検出されるとき録画を開始します。「[何が確かな動体検知を構成しますか?](#)」をご覧ください。


録画開始 アーカイブによって動体検知が行われるなら、またはすぐに後にユニットによって動体検知が行われるなら、モーションが始まる前の（「連続したフレームヒット」パラメータによって必要とされるヒットの一連の最初のヒット）n秒（「イベントの前を録画する時間」）で録画を始めます。

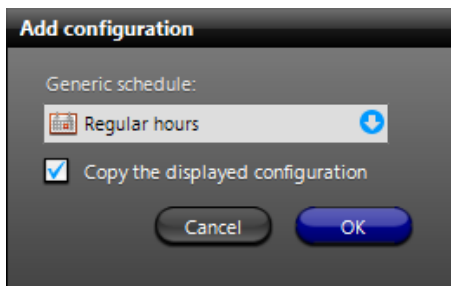
録画終了 モーションが公式に終わった後、すなわちモーションブロック数が「モーションオフ閾値」を下回った、および以下で留まった5秒後に、録画は自動的にm秒で停止します（「モーションイベント後の録画するべき時間」）。

イベントの前後で録画するべき時間はビデオエンコーダの[録画](#)タブで指定されます。

[トップページへ](#)

新しい設定の追加

1. 設定追加  ボタンをクリックします。「設定追加」ダイアログが現れます。



2. 適切な予定を選択してください。存在しないなら、最初に希望の予定を作成してはなりません。方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - 全般予定を参照してください。

3. 新しい設定のために現在の設定を出発点として使用したいなら、オプション「表示された設定をコピーする」を選択してください。

4. 「[一般的な概念](#)」の項目下の説明された基準に基づいた新しい設定の特徴を定義してください。

5. 検出範囲を定義する方法を学ぶために、次の項を読んでください。

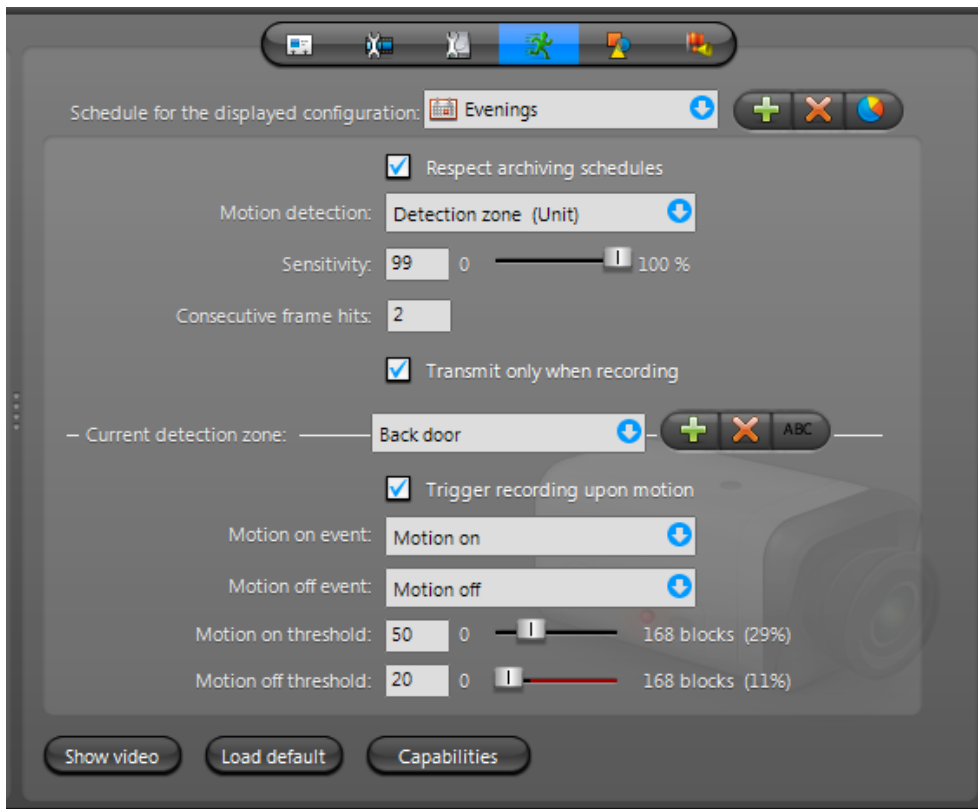
6. 設定を保存するために「変更を適用する」をクリックしてください。

[トップページへ](#)


検出範囲


動体検知範囲を使うことで、動体検知のためにマークが付いたビデオ画像の特定エリアに動体検知を囲むことができます。マークが付いたエリア外のモーションは無視されます。この方法を使用する利点は、それが重要であるところだけでモーションを検出することがシステムで可能になるという点です。例えば、ドアの動きや部屋の中を歩く人々によって作成された動き。最高6つの動体検知範囲を各設定の中で定義することができます。


範囲によって動体検知を切り替えるために、動体検知ドロップダウンリストで「検出範囲」または「検出範囲 (ユニット)」を選択してください。「現在の検出範囲」セパレータの横にある特別な制御は設定ページに加えられます(下記参照)。



現在の検出範囲」セパレータの上に表示される設定は現在の設定の中ですべての検出範囲の共通設定です。セパレータの下の設定は各検出範囲で特殊なセッティングです。

 新しい検出範囲を作成してください。すでに6つの検出範囲を作成したなら、このボタンは無効です。

 現在の検出範囲を取り除きます。

 現在の検出範囲の名前を変更します。

上記のイラストで、現在の検出範囲は「ドアで」呼び出されます。「モーションオン」イベントはカスタムイベント「ドアオープン」によって置き換えられ、「モーションオフ」イベントは沈黙させられます。

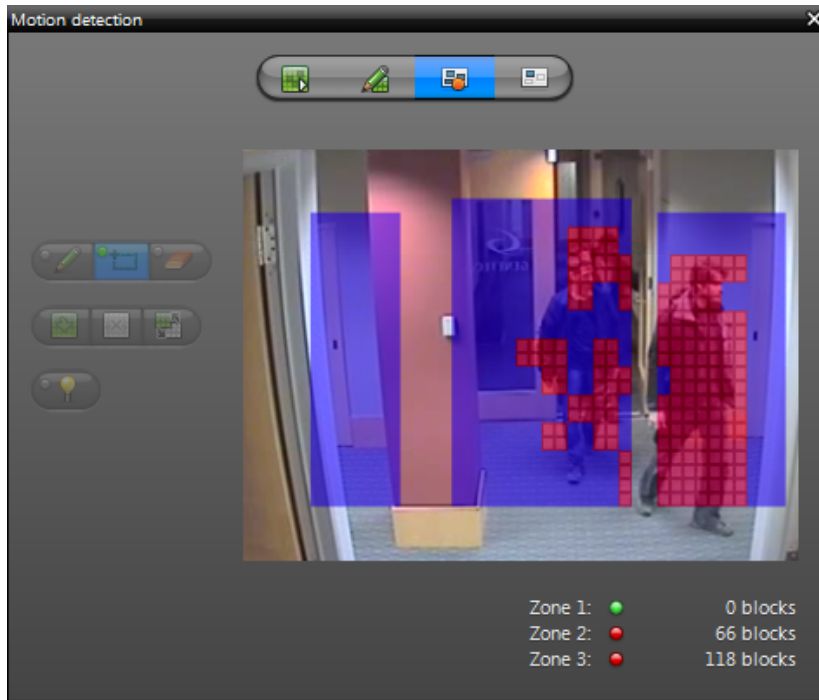






ヒント 複数の検出範囲を持つ利点は、モーションがどこで検出されるかによって、それが異なったイベントを生成することができる点です。これらのイベントに基づいて、特定のアクションをプログラムすることができます。ビデオエンコーダの項目下の[アクション](#)タブを見てください。



警告 **動体検知モード**を「検出範囲」から「検出範囲 (ユニット)」に切り替えるとき、ユニットがアーカイブと同じだけの範囲ゾーンをサポートすることができないなら、最初を除き、前に定義されたすべての範囲が失われるかもしれません。

動体検知ウインドウを表示するために「ビデオ表示」ボタンをクリックしてください(下記参照)。











-  すべてのモーションを見る - 「フルスクリーン」モードのように、このモードで動体検知をテストすることができます。[ビデオ表示](#) を見てください。
-  現在の範囲を編集する - このモードで、現在の範囲のために検出ブロックを編集することができます。[編集モード](#) を見てください。
-  テスト録画 - このモードは同時にすべての検出範囲を示して、各範囲で検出されたモーションブロック数を表示します。すべてのモーションブロックが赤で示されると、録画が引き起されます。
-  現在の範囲をテスト - このモードは現在の範囲のみ示します (向かいの画像参照)。検出範囲は青で強調されます。モーションブロックが定義された範囲の中のみ現れることに注意してください。

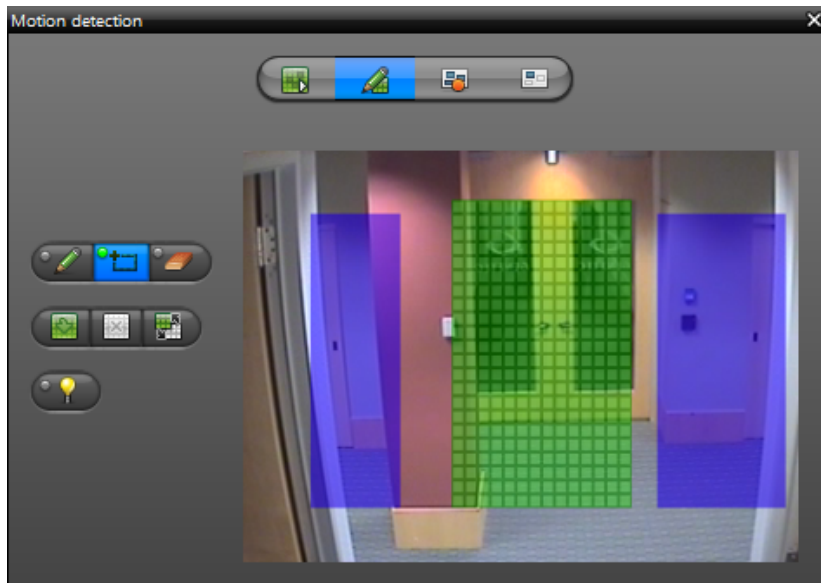
「モーションオン閾値」が満たされると、ゾーン名の横のLEDは赤くなります。

検出範囲はドア・窓・玄関・廊下などをカバーするために定義できます。例として上記のイラストで、ドア付近で検出されたモーションのみ考慮されます。そのため、オフィス廊下内を歩いている人々によって作成されたモーションはこの検出範囲によって無視されるでしょう。動体検知範囲を編集するためのツールは以下で説明されます。

編集モード

編集モードに入るために、「現在の範囲を編集」 ボタンをクリックしてください。次の編集ボタンを希望の検出範囲を描くために使ってください。

-  1つの動体検知ブロックを描くためにペンツールを使ってください。
-  不要な動体検知ブロックを消去するために消しゴムツールを使ってください。
-  動体検知ブロックのグループを描くために長方形ツールを使ってください。
-  画像全体を動体検知ブロックで満たすためにフィルツールを使ってください。
-  画像内のすべての動体検知ブロックを消去するクリアツールを使ってください。
-  動体検知ブロックのないエリアと検知ブロックがあるエリアを置き換えるために反転ツールを使ってください。
-  学習モードをオンにするためにこのボタンを使ってください。学習モードはコンピュータを何が画像で特徴的なモーションであるかについて分析します。特徴的なモーションが起るとき、影響を受けたエリアでの動体検知ブロックはオフにされ、無視することができます。




現在の検出範囲はビデオ画像で緑のブロックによって示されます。


動体検知範囲を作り上げている検出ブロックは連続的である、あるいは連続的でないかもしれません。それはすべてユニットが「不規則な形」をサポートするかどうかによります。

もし他の検出範囲が現在の設定のために定義されるなら、それらは青で示されるでしょう。反対の画像で、別個の範囲が廊下で動きを検出するために定義されます。

個々の範囲を互いに重ねることができます。

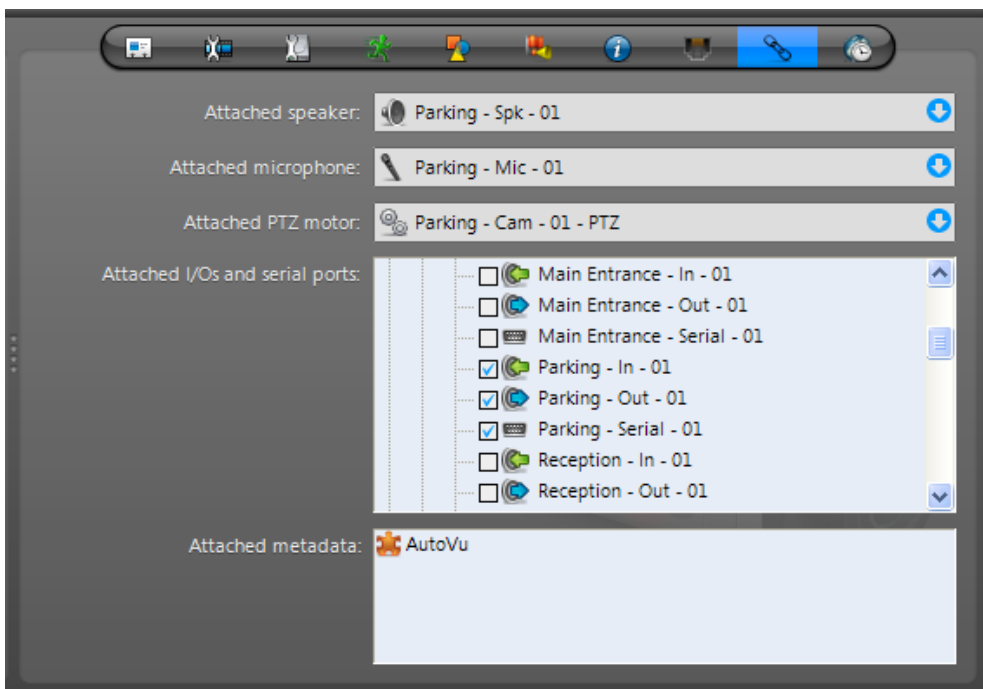
一旦動体検知範囲がセットされると、「現在の範囲をテスト」 ボタンをクリックすることによって、テストすることができます。

定義した検出範囲においてデフォルト設定（割合で）を使うために「ロードデフォルト」ボタンを使ってください。

複数の動体検知範囲が使われているとき、「連続したフレームヒット」に適合するどんな範囲でも録画を引き起こすことができます。「テスト録画」 モードでビデオを見せるとき、**確かな動体検知**が検出範囲の1つによって作られるなら、モーションブロックは赤で示されます。

[トップページへ](#)

カメラ リンク



リンク (🔗) タブで管理者は選択されたカメラに次のデバイスのいずれかを接続することができます。

- 🔊 スピーカ (オーディオデコーダ)
- 🎤 マイクロホン (オーディオエンコーダ)
- 🔧 PTZ (パン/チルト/ズーム) モーター
- 🟢 デジタル入力
- 🟢 リレー出力
- 📡 シリアルポート
- 🔗 メタデータエンジン= プラグイン (読み取り専用)

新しいリンクを作成するには

1. 視界選択枠 (左側) で接続したいカメラを選択してください。
2. 設定枠 (右側) でリンクタブを選択してください。
3. カメラにスピーカ (🔊)・マイクロホン (🎤)・PTZモーター (🔧) を取付けるために、対応するドロップダウンリストをクリックして、適切なデバイスを選択してください。

注意 同じユニットに属することは付加されたデバイスにとって必要ではありません。しかしながら、オーディオ録音が機能するために、マイクロホンがカメラが属するユニットと同じ[アーカイブエクステンション](#)から同じ[アーカイブ](#)によって制御される[ユニット](#)に属することを確認しなければなりません。オーディオ録画はカメラ - [録画](#)タブから 音声録音」を選択することによって、有効にしなければならないオプションです。


4. カメラにI/Oピン (🟢, 🟢) またはシリアルポート (📡) を取付けるために、デバイスツリーで適用されるものを選択してください。
5. オーディオ機器と異なり、1つ以上の[MEプラグイン](#) (🔗) をカメラにリンクすることができます。

「付加されたメタデータ」リストはカメラに現在関連づけられるMEプラグインを示します。

新しいカメラプラグインリンクをMEプラグイン - リンクタブから作成しなくてはなりません。
詳細についてはGenetec Omnicastプラグインヘルプを参照してください。

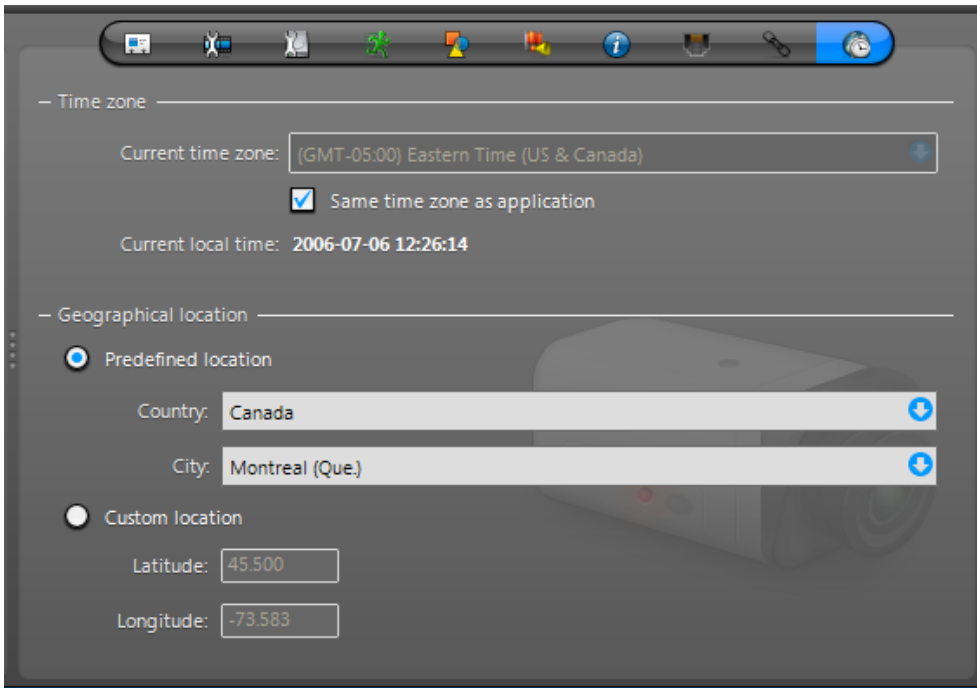
6. すべてのリンクがすぐに適用されます。

既存のリンクを取り除くには：

1. オーディオまたはPTZ接続を切断するために、「 None」を選択してください。
2. I/Oピンを切断するために、デバイスツリーでその選択を取り消してください。
3. **MEプラグイン**を切断するために、関連づけられたプラグインのリンクタブからカメラを取り除かななくてはなりません。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [カメラ\(ビデオエンコーダ\)](#) > [リンク](#)

カメラ 時間帯



時間帯 (🌐) タブで時間帯とカメラの地理的な位置を定義することができます。

時間帯

このセクションはビデオ録画を特定の時間帯に関連づけることができます。「時間帯」オプションが [Omnicastライセンス](#)によってサポートされないなら、このセクションが無効であることに注意してください。

現在の時間帯

このフィールドはこのビデオエンコーダが属する現在の時間帯を示します。

アプリケーションとして同じ時間帯」が選択されるなら、このフィールドは無効です。このオプションを選択することはカメラをそれが走っているマシンの時間帯である[アーカイブアプリ](#)の時間帯に従わせます。

現在の現地時間

このエンコーダのために現在の現地時間が上記の設定によって決定されたことを示します。

地理的な位置

カメラの地理的な位置は日中と夜間計算に必要です。アーカイブは指定された位置と太陽が昇ってから沈むまでの時間を計算するために時節を使うでしょう。適用範囲 - プロパティ - 時間オプション - [日中と夜間](#)を見てください。

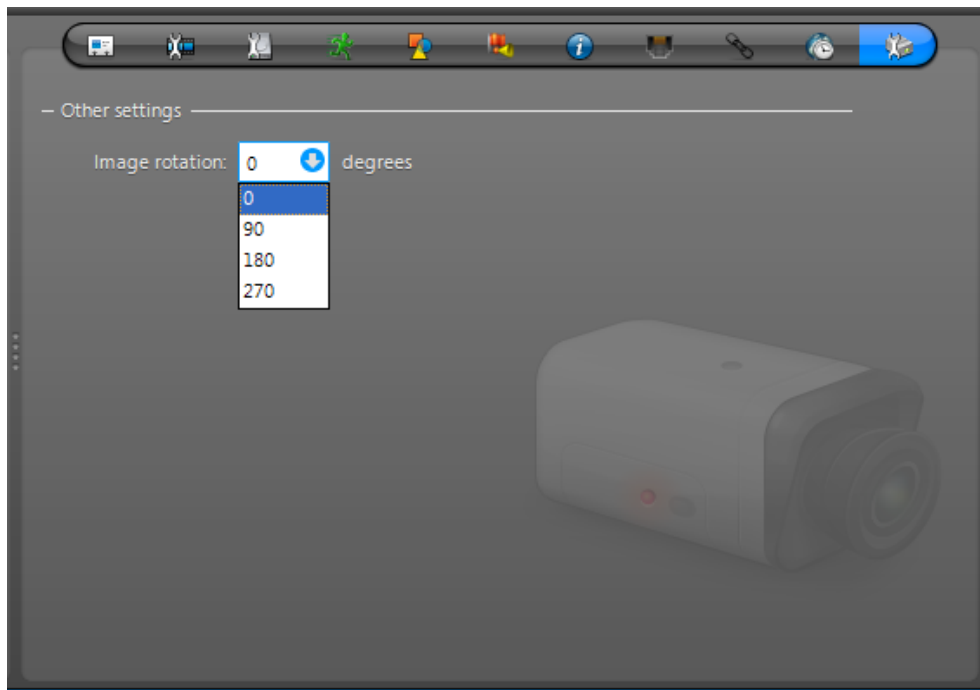
所定位置

事前に定義された位置セレクタをビデオエンコーダが位置している地方と市を選択するために使ってください。

カスタム位置

希望の都市を見つけられないなら、最も近くの主要都市を入力するか、あるいは位置の正確な座標 (緯度と経度) を入力するためにカスタム位置オプションを使うことができます。

カメラ 特定設定



特定設定 (📷) タブはカメラのある特定のモデルにおいてのみ利用可能です。

その他の設定

このタブで見つかる設定はモデルに依存して変化するかもしれません。

画像回転

カメラを逆さまに、あるいは90度角でマウントされるとき、画像の向きを修正するためにこのパラメータを使ってください。旋回オプションはカメラのモデルに依存して変化するかもしれません。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [カメラ\(ビデオエンコーダ\)](#) > [特定情報](#)

カメラグループ




カメラグループはアラーム定義を簡単にするために使われる関連したカメラ (ビデオエンコーダ) の論理的な組分けです。一般に、異なった角度から同じエリア (部屋やロビーなど) をモニタしているカメラと一緒に同じカメラグループに入れられます。カメラグループがただアラーム設定のカメラタブで参照されるだけです。

カメラグループの定義にアクセスして、視界選択枠 (左側) でアラーム管理ビューからそれ (📷) を選択します。すべてのカメラグループは一緒にカメラグループノードの下に分類されます。選択されたカメラグループに関する情報は設定枠 (右側) に現れるでしょう。

📄 [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。

📷 [カメラ](#) - グループに属するカメラのリスト。

新しいカメラグループを作成するには：

1. 視界選択枠からアラーム管理ビューを選択してください。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「カメラグループ」を選択してください。新しいカメラグループ (📷) が作成されるでしょう。
4. カメラグループの構成要素を定義するためにカメラタブをクリックしてください。
5. 適用されるすべてのカメラを選択して、「適用」をクリックしてください。

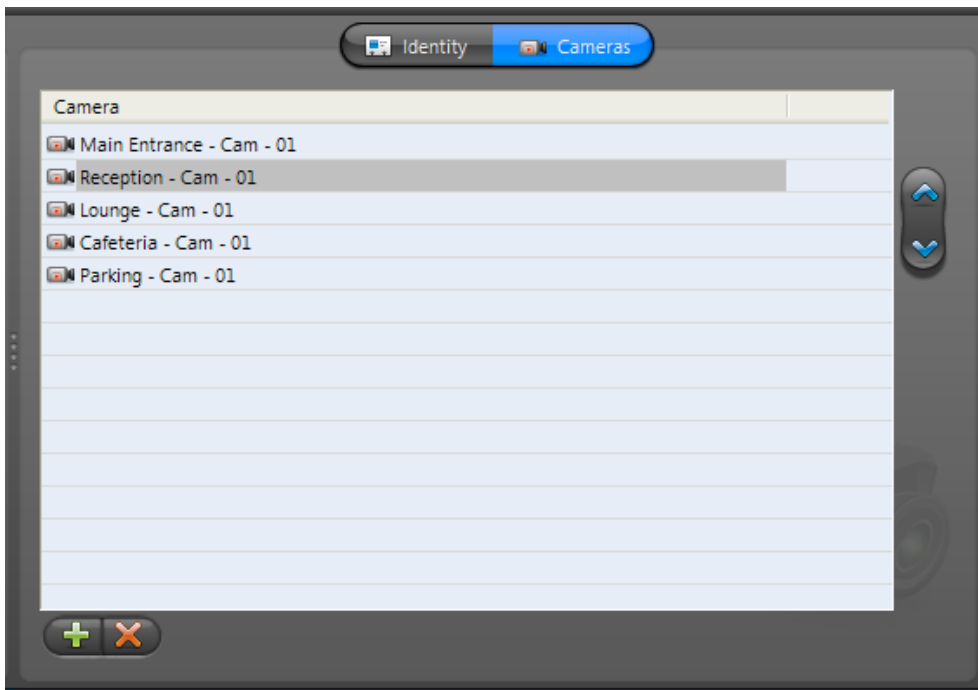
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

設定ツール > 設定枠 > カメラグループ

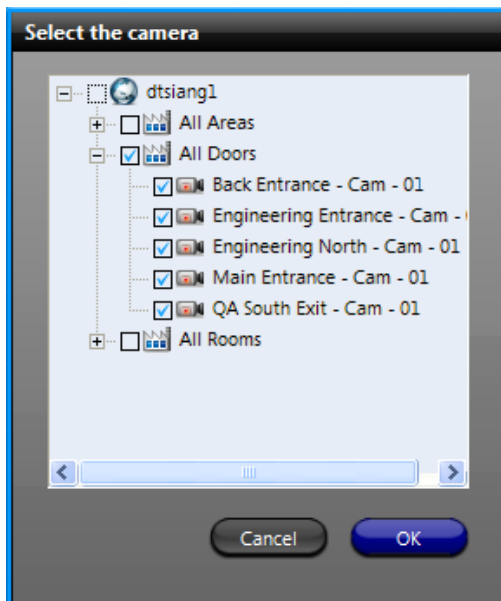
カメラグループ カメラ



カメラ (📷) タブはカメラグループに属する **カメラ** を定義します。

リストにカメラを追加するには：

1. タブの一番下でカメラ追加ボタン **+** をクリックしてください。次のダイアログが現れるでしょう



2. グループに属すべきすべてのカメラを選択して、OKをクリックしてください。
3. リストでカメラの順序を変えるために上 **↑** および下 **↓** ボタンを使ってください。アラームを表示するためにカメラグループが使われるとき、リストでの出現順序はどのカメラが最初に表示されるか決定するでしょう

カメラシーケンス








カメラシーケンスはサイクリングプログラムに従って、それぞれのカメラが再生する時間のプリセット量を与えられる**バーチャルマトリクス**によって制御される**カメラ**のリストです。カメラシーケンスを持つ目的は複数のカメラがライブビューアプリで1台の**アナログモニタ**あるいは1つの**ビューイングタイトル**で表示することができるようにするためです。


バーチャルマトリクスによってカメラシーケンスを実行しなければなりません。システムでカメラシーケンスを使うために、バーチャルマトリクスが**Omnicastライセンス** (0より大きいバーチャルマトリクス数) によって許可されなくてはなりません。

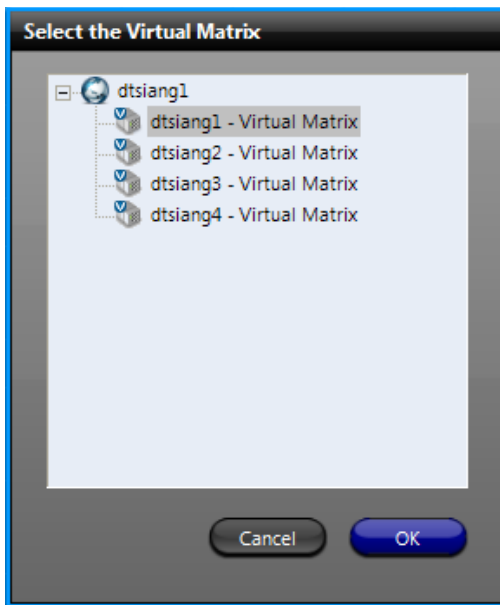
カメラシーケンスの設定を変更して、視界選択枠 (左側) で**ロジカルビュー**・**フィジカルビュー**・**バーチャルマトリクス管理** ビューのいずれかで、それ (📷) を選択します。選択されたカメラシーケンスの設定は**設定枠** (右側) に現れるでしょう。

カメラシーケンスの設定枠は次のタブを含んでいます。

-  **識別** - 実体名・記述・特定情報。
-  **カメラ** - カメラシーケンスの構成を定義します。
-  **予定** - 自動的な実行のための予定情報。
-  **ネットワーク** - マルチキャストアドレスとポート番号を変えることができます (**アドバンスドモード**)。
-  **スタンバイバーチャルマトリクス** - スタンバイバーチャルマトリクスを設定する (**アドバンスドモード**)。

新しいカメラシーケンスを作成するために：

1. 視界選択枠から**バーチャルマトリクス管理** ビューを選択します。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
3. 現れたポップアップメニューで、「カメラシーケンス」を選択します。次のダイアログが現れます。



4. カメラシーケンスを制御しているべきバーチャルマトリクスを選択してください。複数のバーチャルマトリクスがシステムで利用できるなら、最も良い選択はシーケンスに現れるカメラを制御する物理的にアーカイブの近くにあるものです。この方策はネットワークトラフィックを最小にするでしょう。
5. 新しいカメラシーケンスを作成するためにOKをクリックしてください。新しいカメラシーケンスはカメラシーケンス (📷) ノードの下で現れるでしょう。
6. 空白のページがスクリーンの右側に **カメラ** タブで開くでしょう。
7. カメラタブに関するセクションで見つかる指示に従って、カメラシーケンスにカメラを加えてください。



注意 各カメラシーケンスがカメラシーケンスを管理するバーチャルマトリクスを走らせるマシンで3MBのバーチャルメモリを必要とします。

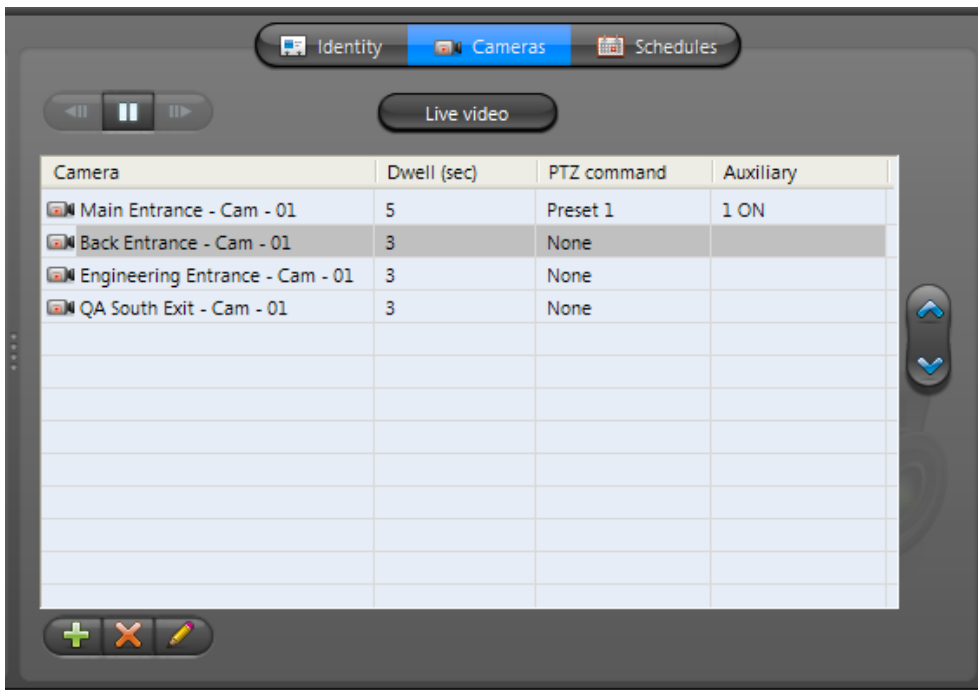
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

設定 ツール > 設定 枠 > カメラシーケンス

カメラシーケンス カメラ



カメラ (📷) タブはカメラシーケンスの構成を定義して、テストすることができます。

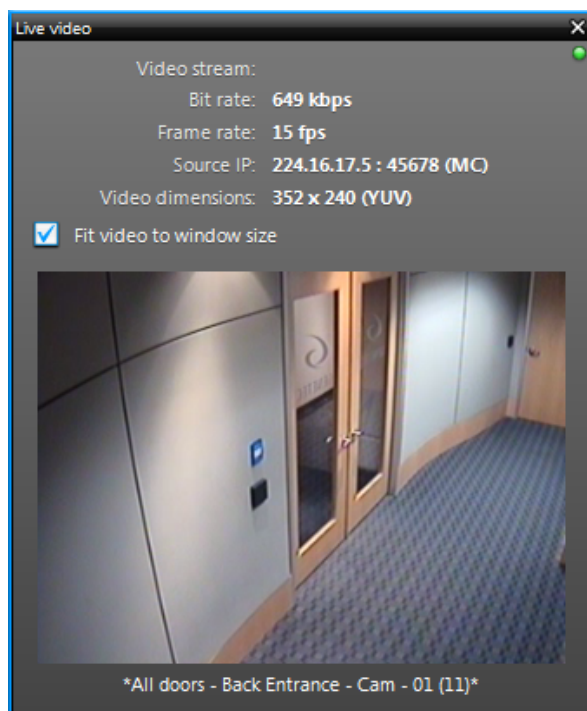
タブ記述

シーケンス制御 **ライブビデオ** ウィンドウでそれを見ている間に、これらのボタンをカメラシーケンスをテストするために使ってください。

- 🛑 シークエンスを休止します。休止しているとき、このボタンは 🛑 に変わります。
- 🛑 シークエンスを再開します。再開しているとき、このボタンは 🛑 に変わります。
- 🛑 前のカメラへ移行します。シーケンスが休止される時のみ利用可能です。
- 🛑 次のカメラへ移行します。シーケンスが休止される時のみ利用可能です。

ライブ映像

以下に示されるライブビデオウィンドウを表示するために、このボタンをクリックしてください。




ステップリスト カメラシーケンスはバーチャルマトリクスが繰り返し実行されるステップのシーケンスとして定義されます。それぞれのステップが次の特性を持っています。

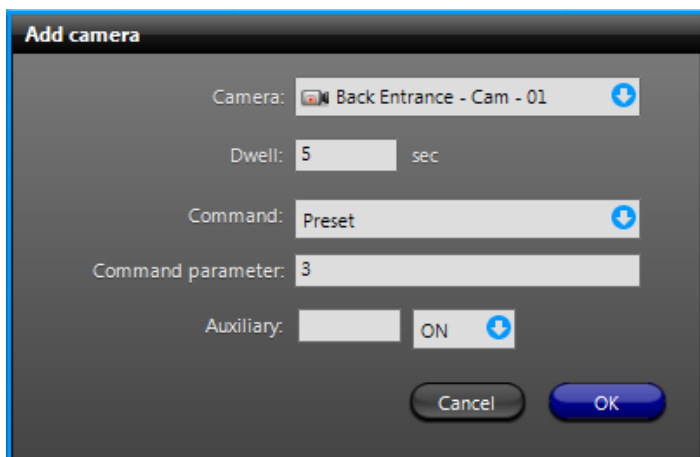
カメラ	カメラ名。
滞留 (秒)	秒での滞留時間。
PTZコマンド	オプションのPTZコマンド (Go to Preset # または Run Pattern #)
補助	オプションの補助スイッチ# をオン/ オフ切り替え。

リストで選択されたステップを上下に移動するために、上および下ボタンを使用します。



   ステップを追加・削除・編集するために、これらのボタンを使用します。

カメラシーケンスにステップを追加するには：

1. カメラシーケンスプロパティタブの一番下でステップ追加ボタン  をクリックします。

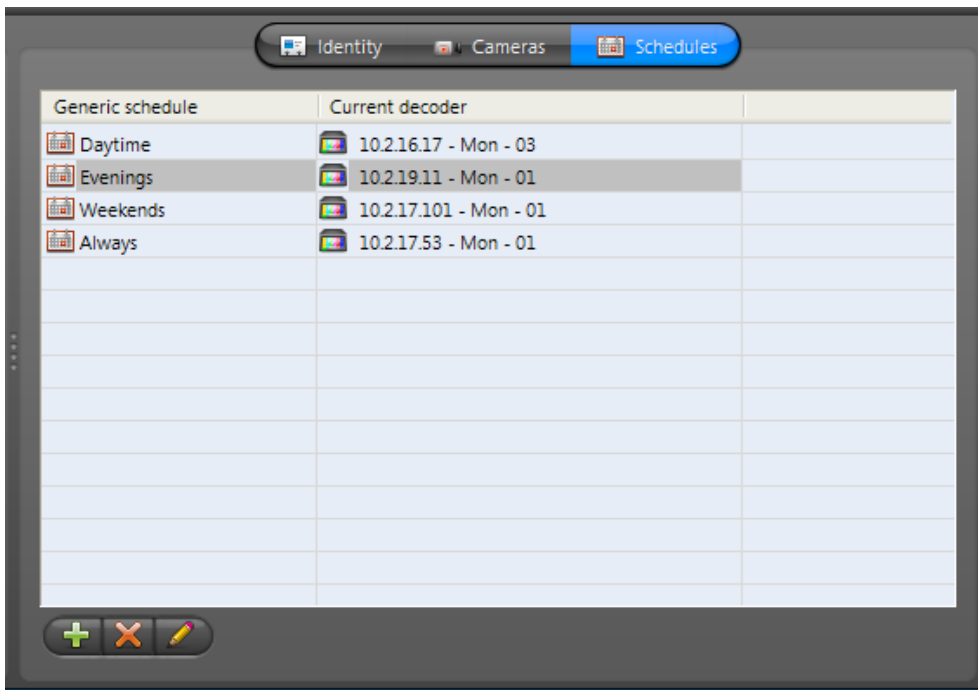


2. カメラを選択するためにエンコーダリストをクリックします。
3. カメラでバーチャルマトリクスを滞留させたい秒数で時間を入力してください。
4. 必要ならばオプションのPTZコマンドを選択します。指定したプリセットへ行くために「プリセット」または指定したパターンを実行するために「パターン」を選択します。

5. PTZコマンドが選択されるなら、コマンドパラメータフィールドでプリセットまたはパターン番号を入力してください。
6. PTZコマンドが選択されるなら、コマンドパラメータフィールドでプリセットまたはパターン番号を入力してください。
7. リストの一番下でステップを追加するためにOKをクリックします。必要ならば、リストでエンコーダの位置を変更するために、上  および下  ボタンを使用します。
8. 変更を保存するために設定枠の一番上で「変更を適用する」をクリックします。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [カメラシーケンス](#) > [カメラ](#)

カメラシーケンス 予定



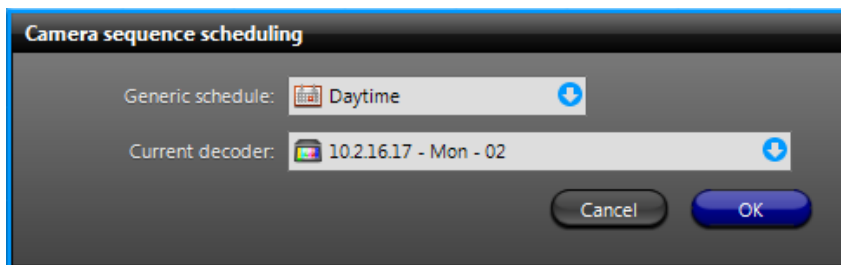
予定 (📅) タブはバーチャルマトリクスによってカメラシーケンスの自動実行をセットするために使われます。カメラシーケンスが異なるモニターで異なった時間に表示されるなら、複数の予定が定義されているかもしれません。

予定リスト

- 全般予定** カメラシーケンスがいつ実行されるか明示している**全般予定**。
- 現在のデコーダ** カメラシーケンスを表示するよう選ばれた**アナログモニタ**。
- + - ✎** これらのボタンを予定を追加・削除・編集するために使ってください。

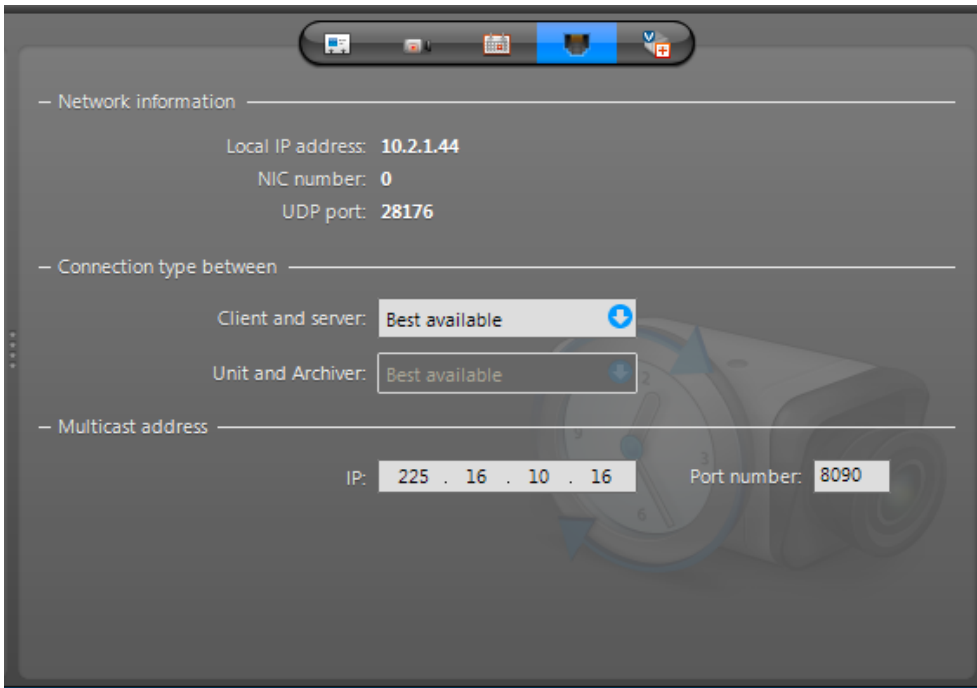
新しい予定を追加するには：

1. 予定タブの一番下でステップ追加ボタン **+** をクリックします。



2. 予定を選択します。
3. ビデオデコーダを選択します。
4. 予定を追加するためにOKをクリックします。

カメラシーケンス ネットワーク



ネットワーク (🌐) タブは、これらのパラメータがディレクトリ設定の変更によって無効にされるとき、デフォルトマルチキャストアドレスと割り当てられたポート番号をカメラシーケンスに変えるために使われます。

ネットワーク情報

このセクションは無視してください。

接続タイプ (調整可能)

クライアントとサーバ ここでクライアントとサーバ間で、このビデオエンコーダのために使われるべき接続タイプを選んでください。

ユニットとアーカイブ 適用不可。

接続タイプのそれぞれの意味に関する詳細については、ウェルカム - システム概念の項目下の[ネットワーク接続タイプ](#)の項を参照してください。

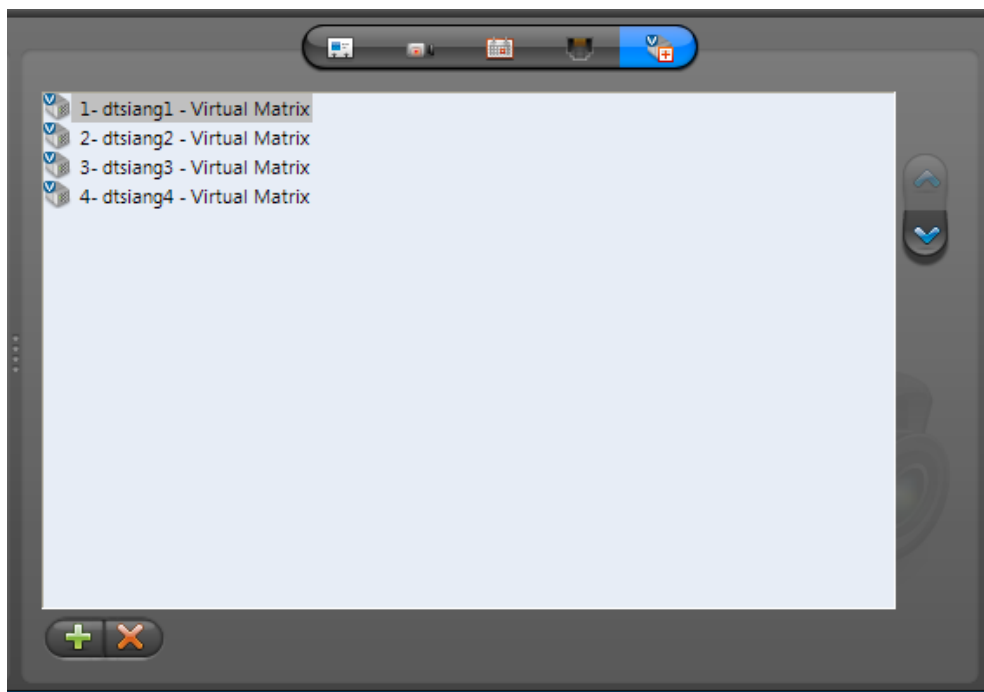
マルチキャストアドレス (調整可能)


カメラシーケンスが作成されるとき、マルチキャストアドレスとポート番号は自動的にシステムによって割り当てられます。各カメラシーケンスが固定されているポート番号で異なったマルチキャストアドレスを割り当てられます。これは最も効率的な設定です。

通常、マルチキャストアドレスに関心を寄せる必要がありません。しかしながら、何らかの理由でディレクトリの一般的な設定を変えなければならないなら(サーバ管理 - ディレクトリ - [全般](#)を参照)、変化が起きる前に、作成されたカメラシーケンスからビデオストリームを受け取るのをやめるかもしれません。この場合、それに応じてそれらのマルチキャストアドレスを変えなければなりません。システムで別の実体と同じマルチキャストアドレスを使うことに決めるなら、それらのポート番号が異なることを確認してください。



注意 すべてのマルチキャストアドレスは224.0.1.0から239.255.255.255までの間でなければなりません。次にカメラシーケンスを見るとき、これらの変更は有効になるでしょう。

カメラシーケンス スタンバイバーチャルマトリクス



スタンバイバーチャルマトリクス () タブはこのカメラシーケンスを制御するよう選ばれる [バーチャルマトリクス](#) をリストします。

リストの一番上に現れるバーチャルマトリクスはカメラシーケンスのマスターです。それは通常 の状況 でカメラシーケンスを制御しているべきものです。マスターが失敗するなら、カメラシーケンスのコントロールはラインで自動的に次のバーチャルマトリクスに移されるでしょう。

上  および下  ボタンでスタンバイバーチャルマトリクスの順序を変更することができます。

設定 ツール > 設定 枠 > カメラシーケンス > スタンバイバーチャルマトリクス

CCTVキーボード



PCまたはユニットに接続される時、CCTVキーボードをOmnicastで使うことができます。

PCでCCTVキーボードを使うために、[ライブビューア](#)アプリをPCにインストールしなければなりません。キーボードをライブビューアで使えるように設定する方法を学ぶために、ライブビューア - アプリケーションメニュー - ツールメニュー - オプションダイアログの項目下の[キーボード設定](#)の項を参照してください。


PCなしでCCTVキーボードを使うために、キーボードはその[シリアルポート](#)を経由して[ユニット](#)と接続され、[バーチャルマトリクス](#)によって制御されなければなりません。「バーチャルマトリクス数」と「CCTVキーボード数」両方の[Omnicastライセンス](#)オプションがキーボードを使うために0以上でなければなりません。

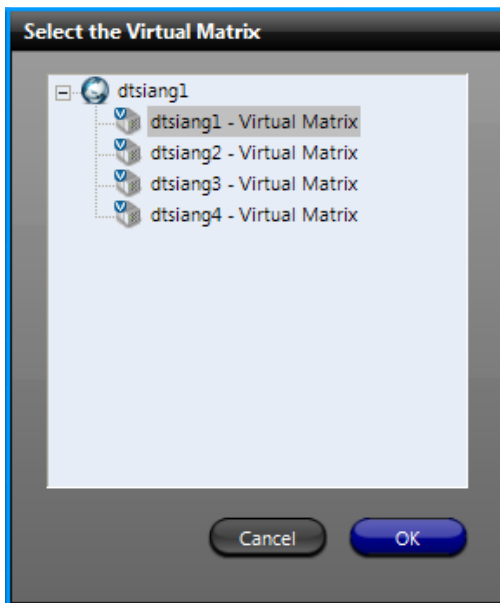
キーボード設定にアクセスして、[フィジカルビュー](#)または[バーチャルマトリクス管理](#)ビューのいずれかからそれ (🖨) を選択します。フィジカルビューであるならバーチャルマトリクス (🖨) ノードを、またはバーチャルマトリクス管理ビューであるならCCTVキーボードノードを拡張して、それから希望のキーボードを選択します。選択されたキーボードの設定は[設定枠](#) (右側) に現れるでしょう。

CCTVキーボードの設定枠は3つのプロパティシートを含んでいます。

- 🖨 [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。
- 🖨 [プロパティ](#) - キーボードプロトコルとアクセスコントロール情報。
- 🖨 [スタンバイバーチャルマトリクス](#) - スタンバイバーチャルマトリクスを設定します ([アドバンスドモード](#))。

新しいキーボード設定を追加するには：

1. 視界選択枠から[バーチャルマトリクス管理](#)ビューを選択します。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「CCTVキーボード」を選択します。次のダイアログが現れます。



4. キーボードを制御しているべきバーチャルマトリクスを選択して、OKをクリックしてください。
5. 新しいキーボードがCCTVキーボードノードの下で現れるでしょう
6. 空白の**プロパティ**ページがスクリーンの右側に現れるでしょう
7. 必要な情報 (シリアルポートやプロトコルなど) を記入して、新しいキーボードに意味を持つ名前を与えてください。
8. 適用可能であるなら、このキーボードを制御しているであろうスタンバイバーチャルマトリクスのリストを定義するために、**スタンバイバーチャルマトリクス**タブをクリックしてください。

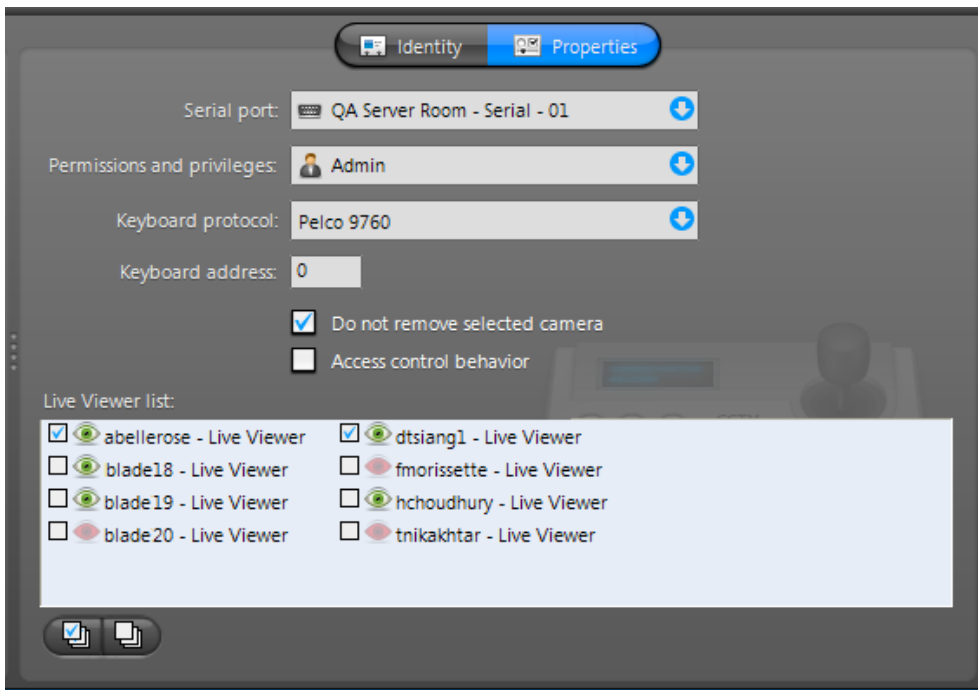
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > CCTVキーボード

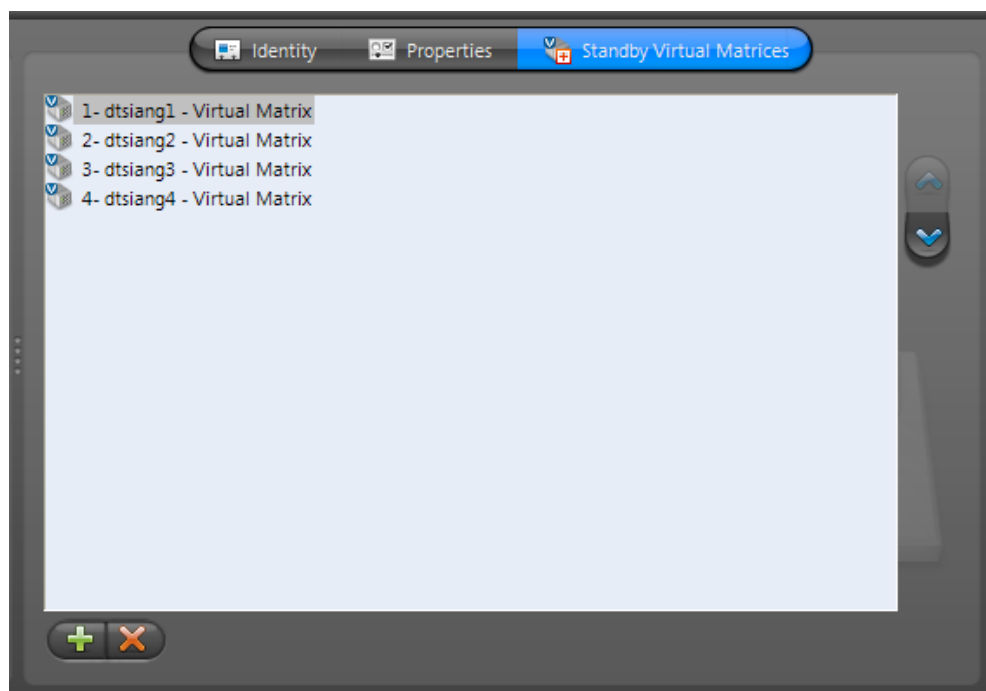
CCTVキーボード プロパティ



プロパティ (🔑) タブでCCTVキーボードを制御するために必要な基本的な設定を定義します。

- シリアルポート** キーボードが接続されるシリアルポート。
- 許可と特権** キーボードに与えるべきユーザプロファイル。現在のキーボードユーザは指定されたユーザと同じ特権を継承するでしょう。ユーザ - [特権](#)を見てください。
- キーボードプロトコル** メーカーとキーボードのモデル。
- キーボードアドレス** キーボードアドレスはある特定のタイプのキーボードのためだけに必要です。同じシリアルポートに接続するために、ある特定のモデルが1つ以上のキーボードを受け入れます。
- 選択されたカメラを取り除かない** カメラをすでにそのカメラを表示しているモニタと接続するとき、デフォルト作用はそのカメラを取り除くはずでず (トグルとして機能します)。このオプションが選択されるなら、カメラはすべての2度目の接続の試みで取り除かれないでしょう。
- アクセスコントロール作用** [アクセスコントロールシステム](#)システムを相互に作用する目的のためにキーボードを定義している場合に限り、このボックスを選択してください。でなければこのオプションを選択しないでください。これが本当に得ようとしていることであるなら、その代わりに[アクセスコントロールシステム](#)実体タイプを使うことを勧めます。
- ライブビューアリスト** キーボードユーザがモニタとして使用できるすべてのライブビューアアプリを選択してください。

CCTVキーボード スタンバイバーチャルマトリクス



スタンバイバーチャルマトリクス (📄) タブはこのデバイスを制御するよう選ばれるバーチャルマトリクスをリストします。

リストの一番上に現れるバーチャルマトリクスはCCTVキーボードのマスタです。それは通常 の状況 でデバイスを制御しているべきものです。マスタが失敗するなら、キーボードのコントロールはラインで自動的に次のバーチャルマトリクスに移されるでしょう。

上 ⬆ および下 ⬇ ボタンでスタンバイバーチャルマトリクスの順序を変更することができます。

設定ツール > 設定枠 > CCTVキーボード > スタンバイバーチャルマトリクス

デジタル入力



デジタル入力はOmnicastによってドアコンタクト・動体検知器・カードリーダーのような外部デバイスから信号のオン/オフを受け取るために使うことができるユニット上で見つかる入力ピンです。入力接点の開口と閉鎖はアクションを引き起こすために使うことができるデジタル入力イベントとしてOmnicastによって解釈されます。Omnicastでイベントとアクションを処理することについて学ぶために、ウェルカム - システム概念の項目下のイベント処理を読んでください。

デジタル入力の設定にアクセスして、視界選択枠(左側)でロジカルビューまたはフィジカルビューからそれ(📍)を選択します。デジタル入力の設定プロパティは設定枠(右側)で3つのプロパティシートで示されるでしょう。

デジタル入力の各プロパティシートで1つ、計3つのタブが利用可能です。

- 📄 識別 - 実体名・記述・特定情報。
- 📄 プロパティ - デジタル入力イベントマッピング。
- 📄 アクション - デジタル入力イベント処理仕様。
- 📄 ネットワーク - デジタル入力ネットワークプロパティ(アドバンスドモード)。

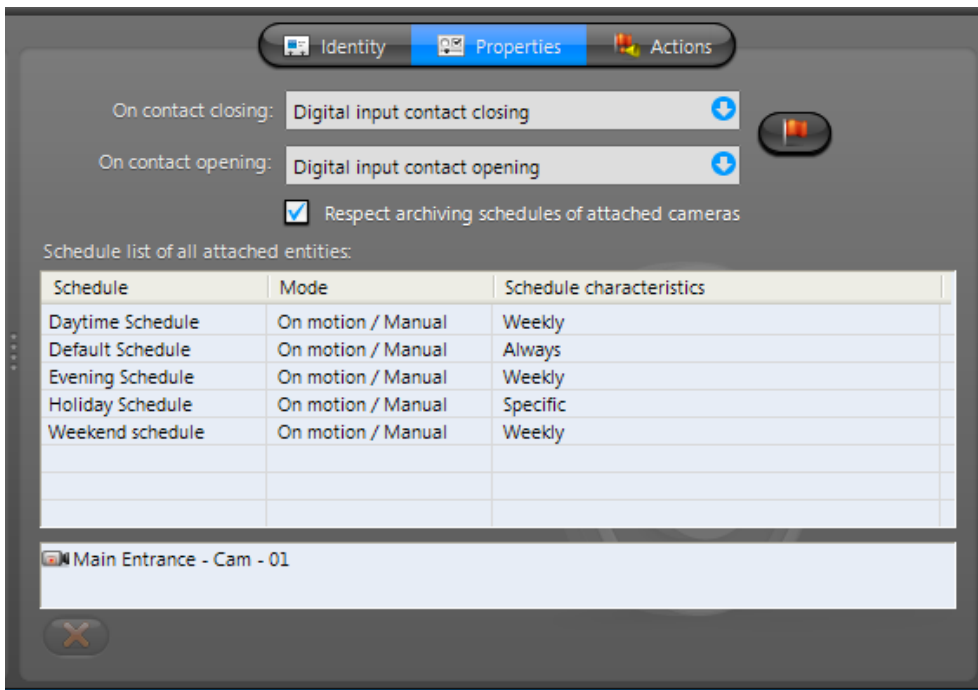
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > デジタル入力

デジタル入力 プロパティ



プロパティ (🔑) タブは管理者に標準デジタル入力イベント (「デジタル入力接点閉鎖」と「デジタル入力接点開口」) を特定のカスタムイベントにマップすることができます。このマッピングの目的はこれらのイベントに意味を持つ名前を与えることです。

新しいカスタムイベントを作成する方法を学ぶために、設定 枠 - ディレクトリの項目下の[カスタムイベント](#)の項を参照してください。


プロパティ記述

デジタル入力接点閉鎖

このドロップダウンリストで、管理者はすでにシステムで定義されたあらゆるカスタムイベントに「デジタル入力接点閉鎖」イベントをマップすることができます。

デジタル入力接点開口

このドロップダウンリストで、管理者はすでにシステムで定義されたあらゆるカスタムイベントに「デジタル入力接点開口」イベントをマップすることができます。

[カスタムイベント](#)設定 ページにジャンプするために  ボタンをクリックしてください。

付加されたカメラのアーカイブ処理予定を考慮する

デジタル入力 イベントがリンクされたカメラの1つが少なくとも1つの予定によってカバーされる時間に生成されたなら、このオプションを選択してください。デジタル入力 イベントが常に生成されるなら、このオプションをクリアしてください。

すべての付加された実体の予定リスト


付加されたカメラのアーカイブ処理予定を考慮する」が選択されるときだけ、このセクションは現れます。

予定リストはカメラによって使われるすべてのアーカイブ処理予定がこのデジタル入力にリンクしたことを示します。関連づけられたカメラは以下のリストで示されます。

デジタル入力にカメラをリンクするには：

カメラはカメラのリンクタブからデジタル入力にリンクされます。設定 ツール - カメラの項目下の[リンク](#)を参照してください。

関連するカメラを取り除くには：

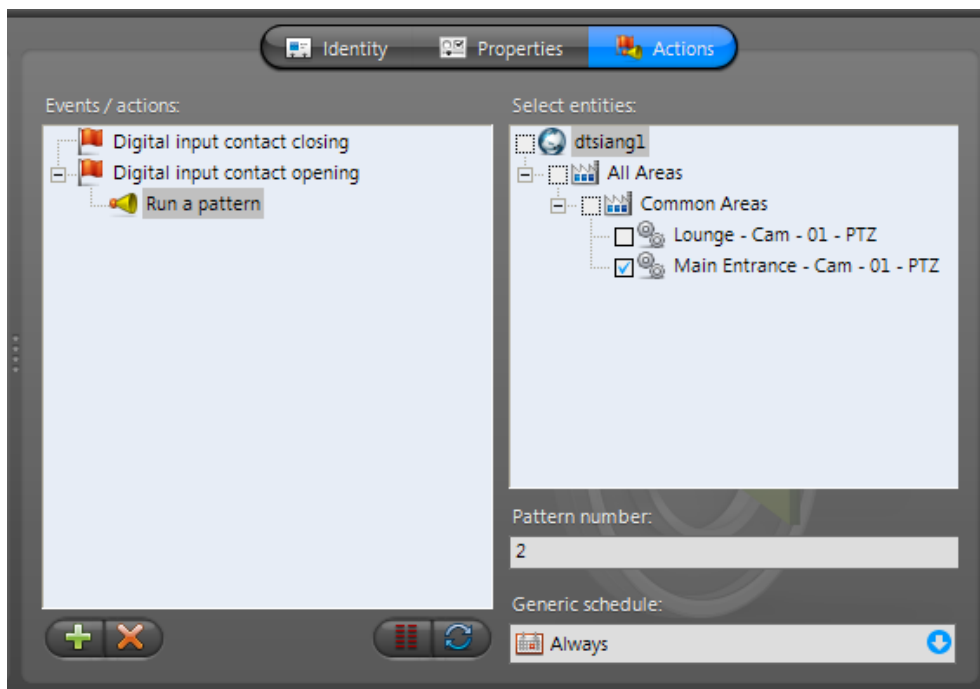
カメラリストからカメラを選択して、取外しボタン  をクリックしてください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [デジタル入力](#) > [プロパティ](#)



www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

デジタル入力 アクション



デジタル入力の設定枠のアクション (🔧) タブで、管理者はイベント/アクションリストで示される[デジタル入力イベント](#)に基づいて特定のシステム作用をプログラムすることができます。標準入力イベントが[カスタムイベント](#)にマップされたなら、代わりにカスタムイベントがリストに現れるでしょう。 [プロパティ](#)タブのヘルプを参照してください。

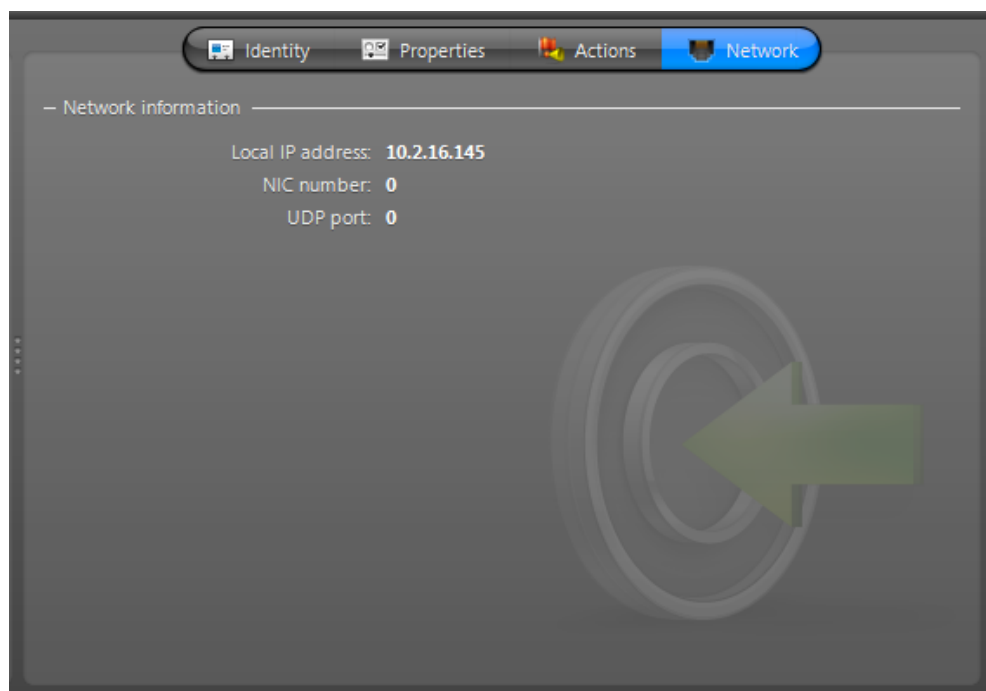
別個のラインですべての個々のアクションを示すために  ボタンをクリックしてください。類似のアクションがシングルアクションとして示されるイベント/アクションツリー表示に戻すために  ボタンをクリックしてください。

[全般予定](#) は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [デジタル入力](#) > [アクション](#)

デジタル入力 ネットワーク



ネットワーク (🌐) タブはデジタル入力のネットワークプロパティを示します。

ネットワーク情報 (固定)

- | | |
|-------------------|------------------------------------|
| ローカルIPアドレス | ネットワーク上のデバイスのアドレス。 |
| NIC番号 | マルチキャストでデバイスによって使われるネットワークアダプタ識別子。 |
| UDPポート | 接続タイプがユニキャストUDPである時使われるポート番号。 |

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [デジタル入力](#) > [ネットワーク](#)











ディレクトリ



ディレクトリは、そのサービスがシステム上の他のOmnicastサービスとアプリケーションのために集約されたカタログを提供するために要求されるメインサーバアプリケーションです。ディレクトリから、アプリケーションは、見る・接続を確立する・集約された設定情報を受け取ることができます。

他の実体と異なり、ディレクトリは設定ツールではなく、サーバ管理で設定されます。サーバ管理リファレンスで [ディレクトリ](#) の下のセクションを参照してください。

システムに関する全般情報がディレクトリの設定枠で見つけられます (以下参照)。このページにアクセスするために、[視界選択枠](#) (左側) で見つかるビューのいずれかからディレクトリ (🌐) を選択してください。ディレクトリは常に実体ツリーのルートです。次のプロパティシートが [設定枠](#) (右側) に表示されるでしょう。

-  [ライセンス](#) - このディレクトリ用のライセンス情報を表示します。
-  [オンラインユーザ](#) - 現在ディレクトリに接続されたすべてのユーザを表示します。
-  [接続](#) - システムへの現在の接続をすべて表示します。
-  [ロジカルID](#) - 実体タイプによってロジカルIDを表示 / 編集します。
-  [カスタムイベント](#) - システムですべてのユーザ定義イベントをリストします。
-  [カスタムアクション](#) - システムですべてのユーザ定義アクションをリストします。
-  [アラーム](#) - 全体のアラーム履歴を表示して、アラームを削除する可能性を与えます。
-  [探索](#) - LAN上のすべてのアーカイブとユニットを見つけるための探索ツール。
-  [アクション](#) - 特定のディレクトリイベントに従って実行されるアクション。
-  [時間帯](#) - ディレクトリに接続されたすべてのアプリケーションの時間帯を表示します ([アドバンスドモード](#))。

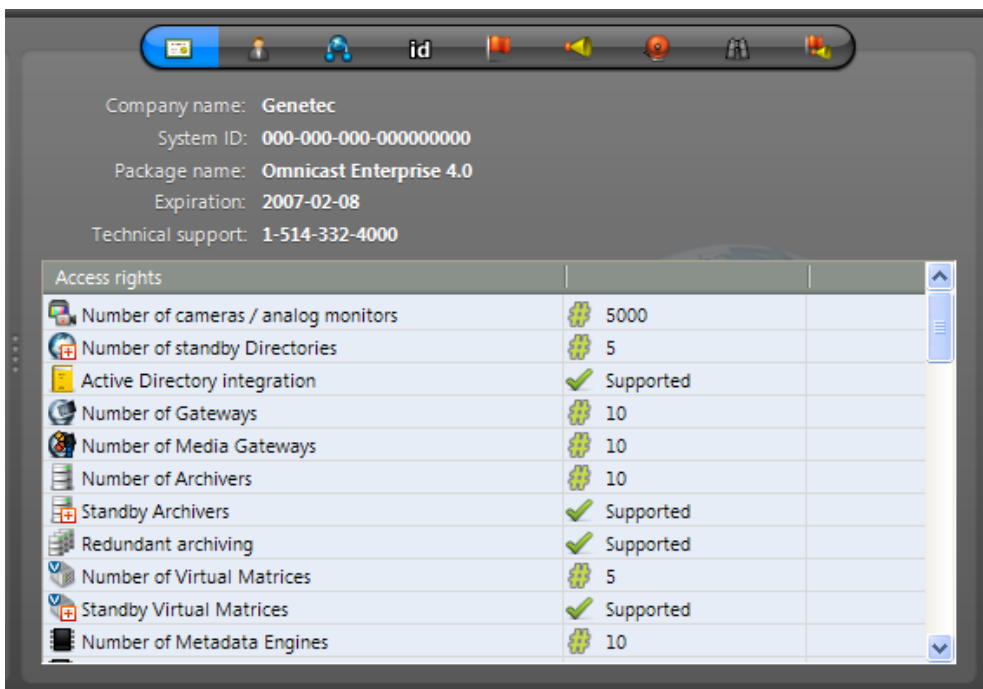
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ディレクトリ](#)

ディレクトリ ライセンス























ライセンス (📄) タブはディレクトリライセンスによって与えられたアクセス権を示します。このページはディレクトリオプションに関して、システム下のサーバ管理の[ライセンス](#)タブで手入できるものに類似しています。システムでそれぞれ個々のアーカイブに与えられたアクセス権は[サーバ管理](#)でのみ示すことができます。

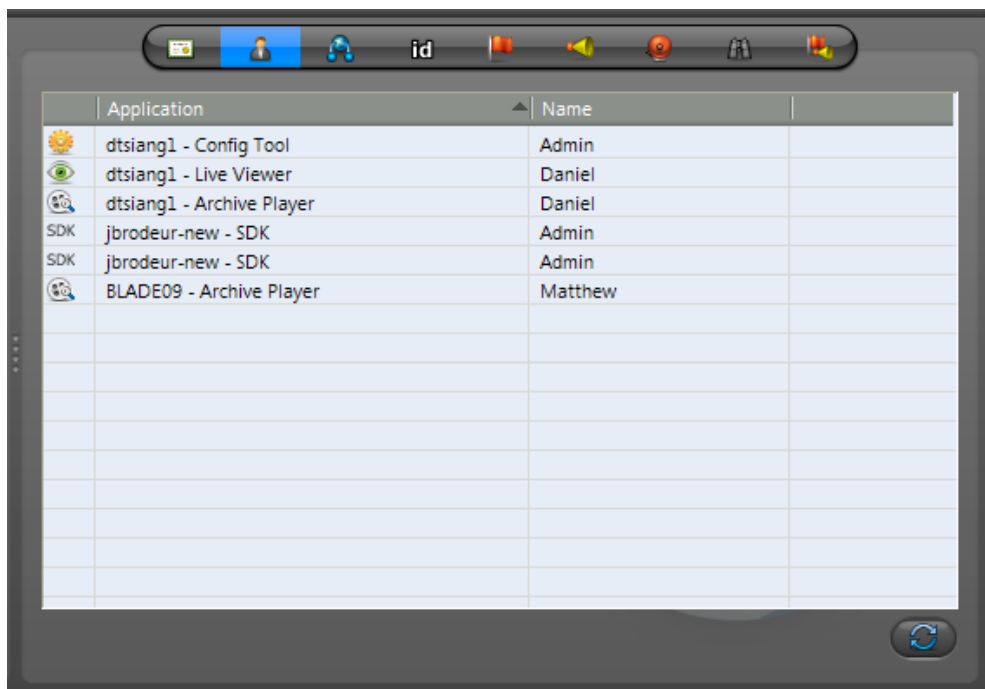
アクセス権







ディレクトリはただアクティブな接続を計算に入れるだけです。例えば、ライセンスが最大1クライアントをサポートするなら、2台の異なるコンピュータが同時にではなく異なる瞬間でディレクトリに接続することができます。接続要求を超えると拒否され、エラーメッセージが送られます。

	カメラ/アナログモニタ数 - システムで許容されるビデオエンコーダとデコーダの最大数。n ビデオ入力/出力を備えたユニットはn 接続を必要とします。
	スタンバイディレクトリ数 - システムで許容される ディレクトリフェイルオーバー調整 の最大数。
	アクティブディレクトリ統合 - Omnicastのユーザ管理にWindows アクティブディレクトリ の統合を可能にします。
	ゲートウェイ数 - システムで許容される ゲートウェイサービス の最大数。
	メディアゲートウェイ数 - メディアゲートウェイアプリ からOmnicastを外部のアプリに露出できるビデオエンコーダの最大数。
	アーカイブ数 - システムで許容される アーカイブサービス の最大数。
	スタンバイアーカイブ - フェイルオーバー メカニズムをサポートするために、 スタンバイアーカイブ に定義することができます。
	冗長アーカイピング - アーカイブによって 冗長アーカイピング を有効にします。サポートするために、スタンバイアーカイブオプションが要求されます。
	バーチャルマトリクス数 - システムで許容される バーチャルマトリクス の最大数。
	スタンバイバーチャルマトリクス - バーチャルマトリクスが フェイルオーバー メカニズムをサポートできます。
	メタデータエンジン数 - システムで許容される メタデータエンジンサービス の最大数。
	スタンバイメタデータエンジン - メタデータエンジンが フェイルオーバー メカニズムをサポートできます。
	アーカイブの復元数 - システムで許容される アーカイブの復元 サービスの最大数。
	補助アーカイブ数 - システムで許容される 補助アーカイブサービス の最大数。
	フェデレイテッドディレクトリ数 - システムで許容される フェデレイテッドディレクトリ の最大数。

	フェデレイテッドカメラ数 - システムで許容される フェデレイテッドカメラ の最大数。
	クライアント=ワークステーション数 - システムで許容されるクライアント接続の最大数 (ライブビューア・アーカイブプレイヤー・ウェブライブビューア*・ウェブアーカイブプレイヤー*)。(*) ウェブクライアントがサポートされる場合に限り、  ウェブクライアント が許可されます。
SDK	SDK数 - システムで許容されるSDK接続の最大数。
	ポケットPCクライアント数 - システムで許容されるポケットPCクライアント (Windows CE) 接続の最大数。
	ウェブクライアント - ウェブライブビューアとウェブアーカイブプレイヤーの接続を許可します。各接続でクライアントライセンスが要求されます。  クライアント=ワークステーション数 を見てください。
	非圧縮ビデオフィルタ数 - システムで許容される 非圧縮ビデオフィルタ の最大数。サードパーティAPI統合 (例: ObjectVideoのVEW) のためにこのオプションが必要です。
	DVR入力数 - システムで許容されるデジタルビデオレコーダ入力の最大数。
	ハードウェアマトリクス数 - システムで許容される ハードウェアマトリクス の最大数。このオプションを使うために バーチャルマトリクス が要求されます。
	CCTVキーボード数 - 許容されるCCTVキーボード接続の最大数。このオプションを使うために バーチャルマトリクス が要求されます。
	アクセスコントロールシステム数 - システムで許容される アクセスコントロールシステム の最大数。
	HTMLマップ - ライブビューアでHTMLマップの使用を可能にします。
	オーディオ - Omnicastでライブ音声と音声録音を許可します。
	マクロ - バーチャルマトリクスで マクロ の作成と実行を可能にします。このオプションを使うために バーチャルマトリクス が要求されます。
	データベースレポート - データベースでシステムイベントのロギングを可能にします。この機能で、ユーザがレポートを生成することができます。ツール - レポートビューア を見てください。
	時間帯 - 実体の時間帯に従う日付と時間の表示を可能にします。異なる時間帯の場所にアーカイブまたはカメラを持つなら、このオプションが必要になります。
	アラーム管理 - アラーム管理機能をサポートします。システム概念の アラーム管理 を見てください。
	アラームで再生 - アラーム表示で再生の使用を可能にします。アラーム管理オプションと組み合わせて使用しなければなりません。
	アラームで静止画像 - アラーム表示で静止画像の使用を可能にします。アラーム管理オプションと組み合わせて使用しなければなりません。
	ローカル録画 - それらのローカルハードディスク上にスクリーンで見えるものをユーザが保存することを可能にします。ライブビューア - カメラメニューの ローカル録画 を見てください。
	ブロックカメラ - 特権を与えられたユーザが他のユーザからライブ映像をブロックすることができます。ライブビューア - ツールメニューの ブロックカメラ を見てください。
	サポートされる言語 - ライセンスによってサポートされたすべての言語を示します。
	サポートされるメタデータエンジン=プラグイン - それぞれ異なるタイプのプラグインが異なるライセンスオプションを必要とします。
	サポートされるライブビューア=プラグイン - それぞれ異なるタイプのプラグインが異なるライセンスオプションを必要とします。
	サポートされるバーチャルマトリクス=プラグイン - それぞれ異なるタイプのプラグインが異なるライセンスオプションを必要とします。


ディレクトリ オンラインユーザ



Application	Name
 dtsiang1 - Config Tool	Admin
 dtsiang1 - Live Viewer	Daniel
 dtsiang1 - Archive Player	Daniel
 jbrodeur-new - SDK	Admin
 jbrodeur-new - SDK	Admin
 BLADE09 - Archive Player	Matthew

ディレクトリ設定ページのオンラインユーザ (👤) タブはすべてのクライアントアプリと現在ディレクトリに接続したユーザを示します。

それぞれのオンライン接続がアプリケーションアイコン・マシン名・アプリケーション名 (インストールされた言語で書かれます) によって示されます。接続されたユーザ名は同じ示されます。

オンラインユーザのリストをリフレッシュするためにリフレッシュボタン  をクリックしてください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ディレクトリ](#) > [オンラインユーザ](#)

ディレクトリ 接続



ディレクトリ設定ページの接続 (🔗) タブはシステムですべての現在の接続を示します。接続は次の間で起すことができます：

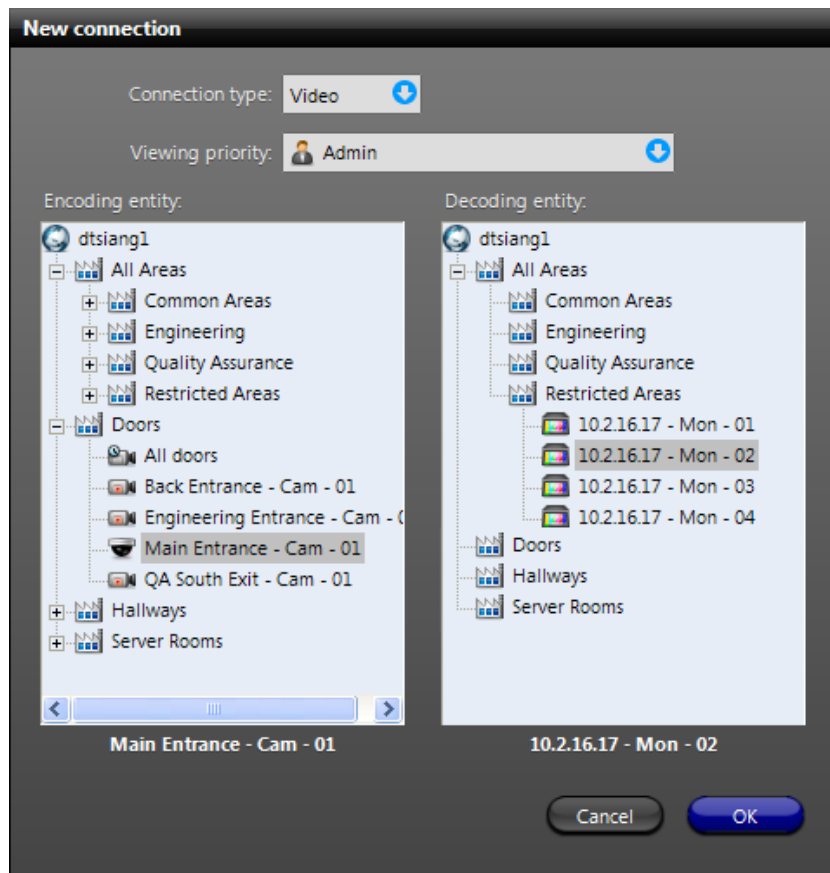
1. ビデオエンコーダ (📹, 📺, 📷, 📹) とビデオデコーダ (📺, 👁, 📺, 📺, 📺, 📺, 📺, 📺)
2. オーディオエンコーダ (🔊) とオーディオデコーダ (🔊, 👁, 📺, 📺)
3. シリアルポート (📡) と別のシリアルポート (📡)

マシン名とアプリケーション名に続いて、アプリケーションアイコンによってソフトウェアデコーダが示されます。インストールされた言語でアプリケーション名が書かれることに注意してください。アプリケーションを走らせている人を見つけだすために、ディレクトリ設定ページの[オンラインユーザ](#)タブに行ってください。

コマンドボタン

新しい接続を作成

「新しい接続」ダイアログを開くためにこのボタンを使用します。



接続タイプドロップダウンリストは3つの接続可能性を提供します。

1. ビデオ :ビデオデコーダにビデオエンコーダを関連づけます。
2. オーディオ :スピーカにマイクロホンに関連づけます。
3. シリアル :別のシリアルポートにシリアルポートを関連づけます。

一旦接続タイプがセットされると、両方の枠で適切なユニットを選択して、接続を確立するためにOKボタンをクリックしてください。


注意 ビデオとオーディオ接続のために**ビューイング優先権**を指定しなくてはなりません。このプロパティは**カメラブロッキング**という環境が必要です。デフォルトで、接続はユーザの自身のプロファイルを使って確立されるでしょう。 **管理者**だけがほかの誰かのプロファイルを使って接続を作成することができます。

現在の接続を取り除く

このボタンを既存の接続を取り除くために使ってください。1つの接続を取り除くためにデコーダを選択する、あるいはそのエンコーダとすべての接続を取り除くためにエンコーダを選んでください。

そうするはずではないカメラを見ることからユーザの接続を切断するために、管理者はこの機能を使うことができます。

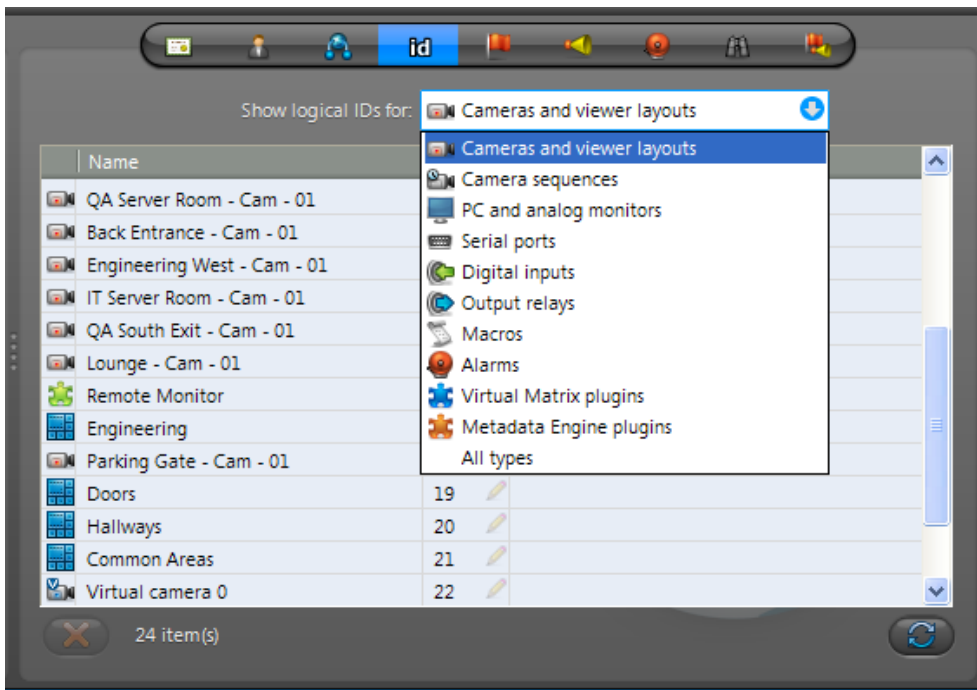
オートリフレッシュの停止

自動的なスクリーンリフレッシュを止めるために停止ボタンをクリックしてください。システム上で多くのカメラシーケンスが動作しているとき、この機能は非常に有益であることが分かります。オートリフレッシュを始めるために再びスタートボタン  をクリックしてください。

リフレッシュ


オートリフレッシュが休止されているとき、スクリーンをリフレッシュします。

ディレクトリ ロジカルID



ディレクトリ設定ページのロジカルID (id) タブで、管理者はシステムで様々な実体に割り当てられたロジカルIDを見る、および変更することができます。

見たい実体のタイプを選択するためにページの一番上にあるドロップダウンリストコントロールを使ってください。一緒にすべての実体タイプを見るために「すべてのタイプ」を選んでください (リストは非常に長くなるかもしれません)。

選択された不活性デバイスを削除するために削除ボタン  を使ってください。

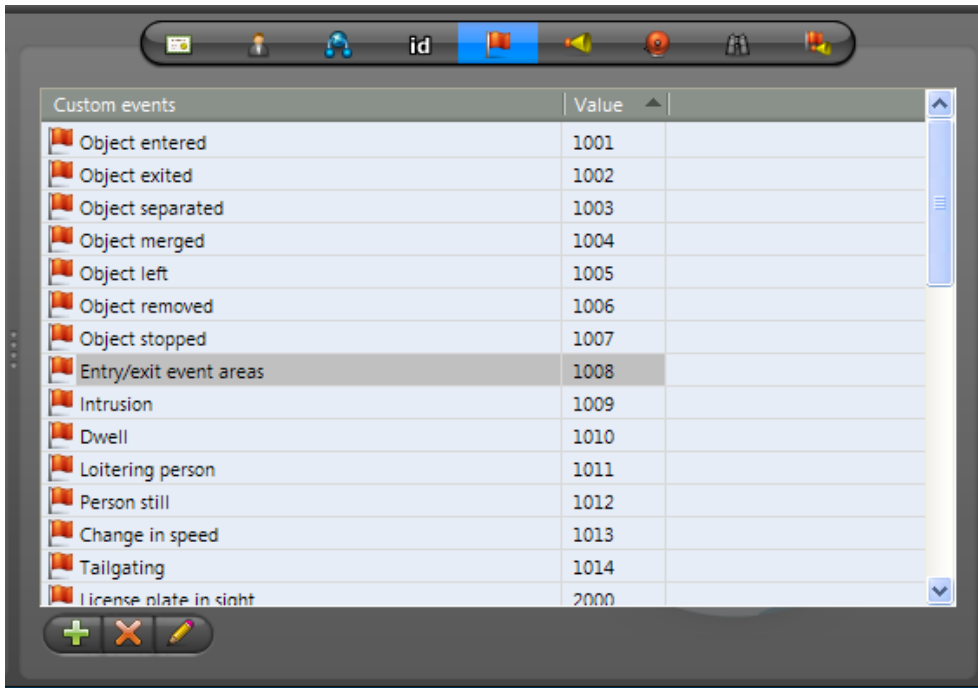
注意 システムが自動的に不活性デバイスをディレクトリから取り除かない理由はロジカルIDを保存するためです。特定のデバイスに参照するためにロジカルIDが **マクロ** で使われます。一時的に不活性である間にデバイスが取り除かれるなら (例えばライブビューアプリケーション)、次にそれがシステムによって発見される時、同じロジカルIDを割り当てられないかもしれません。そのため、それを処理するために書かれたスクリプトが無効になります。一般規則として、確実に再びそれを必要としないことを確信していないなら、不活性デバイスを削除しないでください。

設定ツール > 設定枠 > ディレクトリ > ロジカルID

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

ディレクトリ カスタムイベント

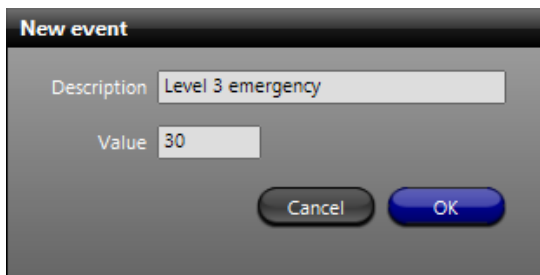


カスタムイベント (📄) は [イベント処理](#) 作用の設定とプログラミングを容易にするために [デジタル入力イベント](#) に与えられる名前と識別子です。

すべてのカスタムイベントが記述と値によって定義されます。それぞれのカスタムイベントに関連づけられた値はユニークでなければなりません。その [スクリプト](#) を書くとき、カスタムイベントを識別するために使われます。

カスタムイベントを作成するには：

1. 右側にある設定枠の一番下で追加ボタン をクリックします。

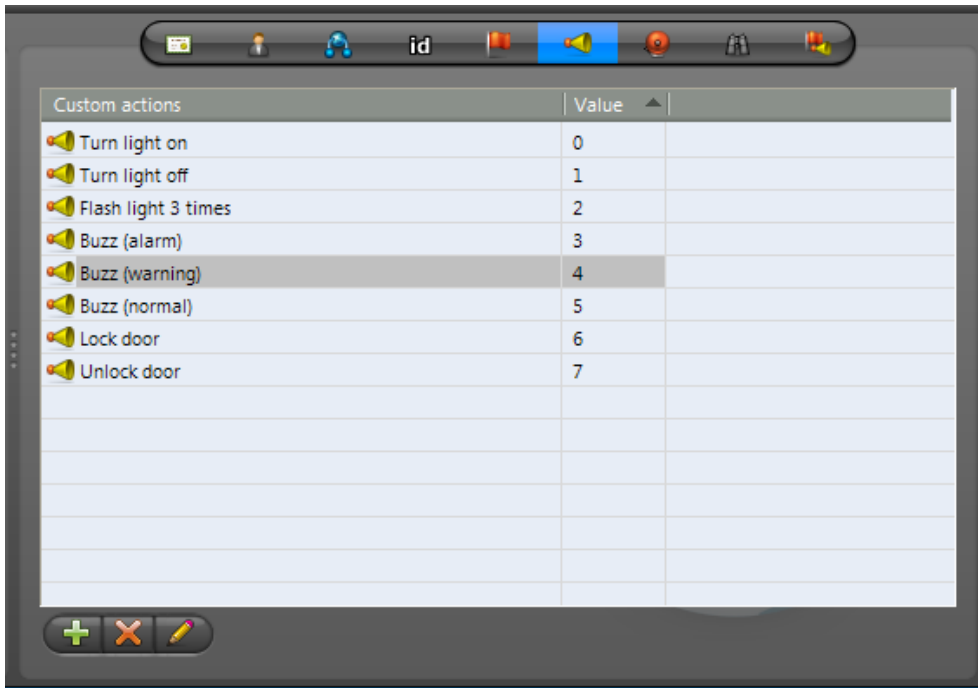


2. イベント名を「記述」フィールドに入力して、OKをクリックしてください。noneが入力されるなら、システムが自動的に値を割り当てるのフィールドを空白のままにしておくことができます。



ヒント 一旦カスタムイベントが作成されると、どんなデジタル入力イベントでも改名するために使うことができます。方法を学ぶため [設定ツール](#) - デジタル入力の項目下の [プロパティ](#) の項を読んでください。

ディレクトリ カスタムアクション

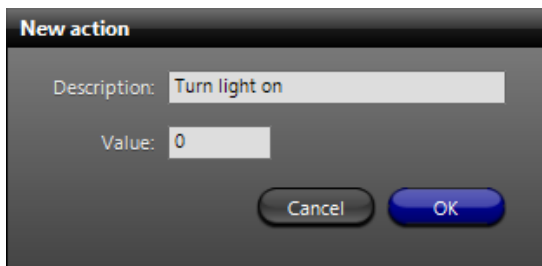


カスタムアクション (🔊) は [イベント処理](#) 作用の設定とプログラミングを容易にするために [リレー出力](#) 作用に与えられる名前と識別子です。

すべてのカスタムアクションが記述と値によって定義されます。それぞれのカスタムアクションに関連づけられた値はユニークでなければなりません。それらは [マクロ](#) スクリプトを書くとき、カスタムアクションを識別するために使われます。

カスタムアクションを作成するには：

1. 右側にある設定枠の一番下で追加ボタン **+** をクリックします。

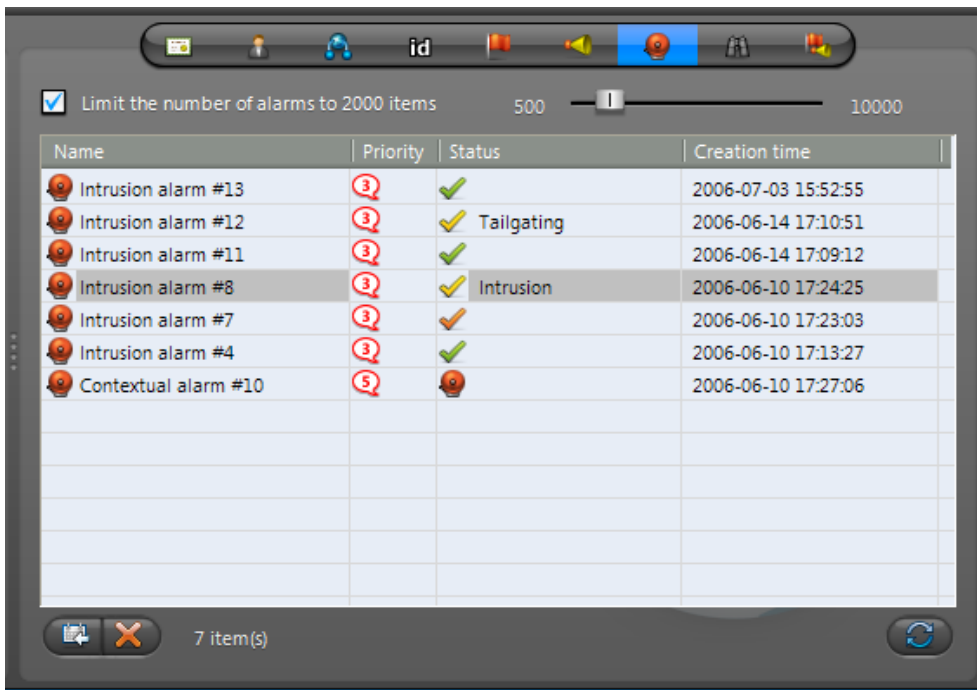


2. イベント名を「記述」フィールドに入力して、OKをクリックしてください。noneが入力されるなら、システムが自動的に値を割り当てるので、「値」フィールドを空白のままにしておくことができます。



ヒント 一旦カスタムアクションが作成されると、どんなリレー出力作用 デジタルでもマップすることができます。方法を学ぶために、設定ツール - リレー出力の項目下の [プロパティ](#) の項を読んでください。

ディレクトリ アラーム



アラーム (⊘) タブは [アラーム履歴データベース](#) の内容を示します。アラーム実例が承認された後、各アラーム実体のために設定されたある特定日数の間データベースで保管されます。設定ツール - 設定枠 - アラームの項目下の [アラームプロパティ](#) の項を参照してください。

読み込むアラームの数を制限する

一番上にあるチェックボックス で、一番古いものから始めて、読み込まれるアラーム実例の数を制限することができます。リスト内の項目の現在の数がタブの一番下に示されます。このオプションをクリアすることで、データベースの全内容を読み込むことができます。

最大項目制限の変更はリストに示されたアラーム実例を自動的に再度読み込みません。アラームリストを再度読み込むために、リフレッシュ ボタンをクリックしなくてはなりません。








コマンドボタン

アラーム履歴ダイアログを開きます。





アラーム履歴ダイアログは逆年代順に作成から承認まで (✓)、アラームのライフサイクルにすべてのステップを示します。

アイコンは行われたアクションのタイプを示します。

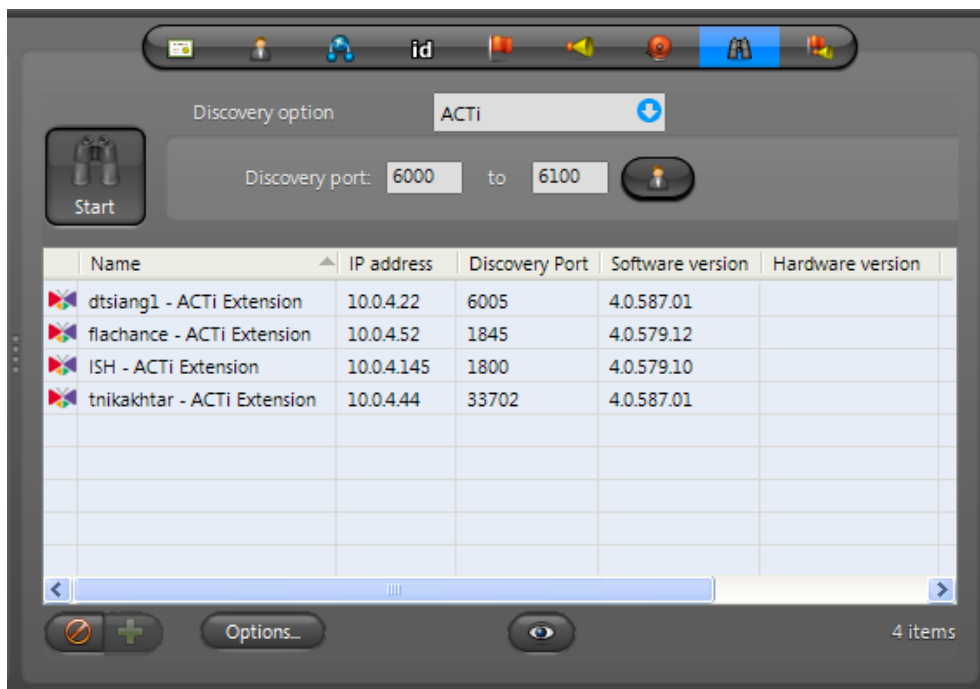
-  アラームが活性化する時、すなわち送信・転送・再活性化される時はいつも、このアイコンが使われます。コラム「[によって](#)」がアラーム受取人を示します。
-  アラームがユーザによって転送される時はいつも、このアイコンが使われます。
-  アラームがユーザによってスヌーズに置かれる時はいつも、このアイコンが使われます。
-  コメントを付け加えました。コメントがカスタム[アラーム手順](#)からのみ付け加えることができます。
-    承認。

記述フィールドは、それがスクリプトから生成される時、アラームに関連づけられたコメントを表示するために使われます。

 たとえそれがまだ「アクティブ」、すなわちまだ承認されていないなら、選択されたアラームを削除します。このコマンドを使うために「アラーム実例の削除」[特権](#)を持っていないけません。

 アラームリストをリフレッシュします。

ディレクトリ 探索



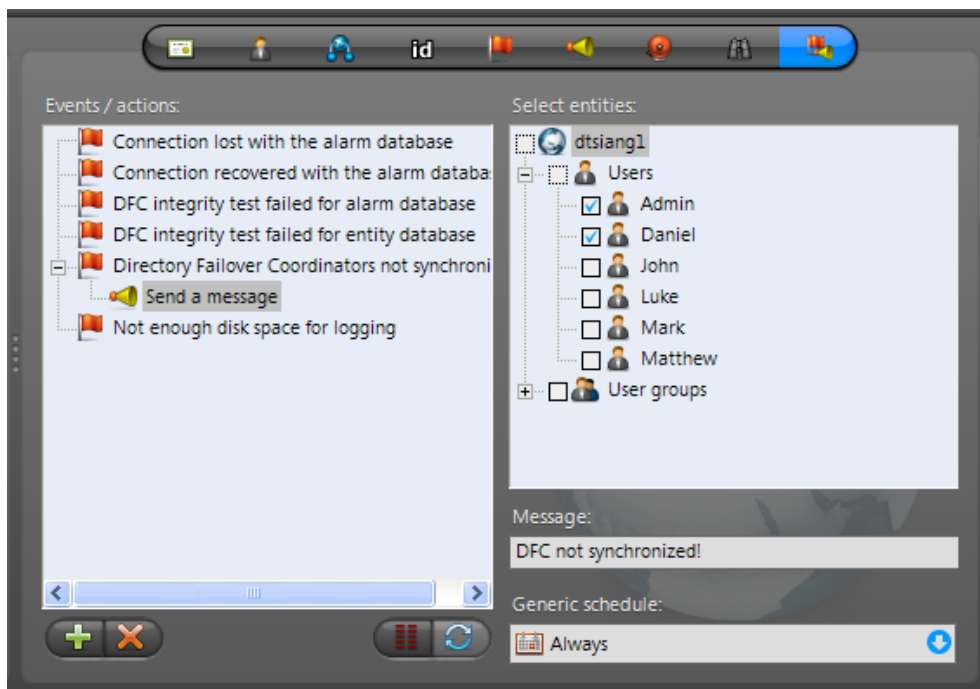
探索 (🔍) タブはユーザガイドのツールセクションで説明された[探索ツール](#)の組み込みのバージョンを含んでいます。

組み込みのバージョンと探索ツールのスタンドアロンバージョンとの間に2つの小さな差があります。



1. 組み込みのバージョンは選択したアーカイブに見つかったユニットを加えることができます。ツール - 探索ツールの項目下の[ユニットの追加](#)を見てください。
2. スタンドアロンバージョンはテキストファイルに検索結果を保存することができます。ツール - 探索ツールの項目下の[アプリケーションメニュー](#)を見てください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ディレクトリ](#) > 探索

ディレクトリ アクション



ディレクトリの設定枠のアクション (🔧) タブで管理者はイベント/アクションリストで示される[ディレクトリイベント](#)に従って特定のシステム作用をプログラムすることができます。

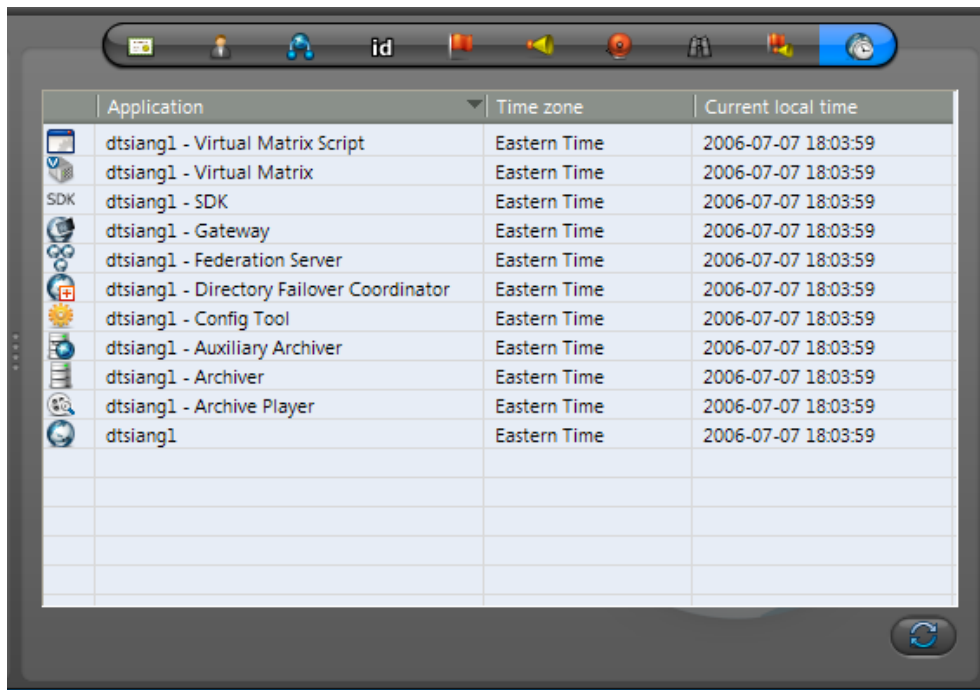
別個のラインですべての個々のアクションを示すために  ボタンをクリックしてください。類似のアクションがシングルアクションとして示されるイベント/アクションツリー表示に戻すために  ボタンをクリックしてください。

[全般予定](#) は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

設定ツール > 設定枠 > ディレクトリ > アクション

ディレクトリ 時間帯




Application	Time zone	Current local time
dtsiang1 - Virtual Matrix Script	Eastern Time	2006-07-07 18:03:59
dtsiang1 - Virtual Matrix	Eastern Time	2006-07-07 18:03:59
SDK dtsiang1 - SDK	Eastern Time	2006-07-07 18:03:59
dtsiang1 - Gateway	Eastern Time	2006-07-07 18:03:59
dtsiang1 - Federation Server	Eastern Time	2006-07-07 18:03:59
dtsiang1 - Directory Failover Coordinator	Eastern Time	2006-07-07 18:03:59
dtsiang1 - Config Tool	Eastern Time	2006-07-07 18:03:59
dtsiang1 - Auxiliary Archiver	Eastern Time	2006-07-07 18:03:59
dtsiang1 - Archiver	Eastern Time	2006-07-07 18:03:59
dtsiang1 - Archive Player	Eastern Time	2006-07-07 18:03:59
dtsiang1	Eastern Time	2006-07-07 18:03:59

ディレクトリ設定ページの時間帯 (🌐) タブは現在このディレクトリに接続したすべてのアプリケーションの個々の時間帯を示します。アプリケーションの時間帯はアプリケーションが走っているマシンの時間帯です。

注意 時間帯 オプションが [Omnicastライセンス](#) によってサポートされないなら、このタブは現れないでしょう。

ヒント Windows設定を変更せずに特定の時間帯の現地時間を示すように、設定ツールで時間表示を変更することができます。
設定ツール - アプリケーションメニュー - ツールメニュー - オプションダイアログ - ディスプレイの項目下の [日時](#) オプションを参照してください。

オンラインアプリケーションのリストをリフレッシュするためにリフレッシュボタン  をクリックしてください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ディレクトリ](#) > [時間帯](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

ディレクトリフェイルオーバー調整




ディレクトリフェイルオーバー調整 (DFC) はOmnicast [フェイルオーバー](#)メカニズムの不可欠な部分です。このサービスはフェイルオーバー設定という環境で後者の連続性を保証するために [ディレクトリ](#)サービスのホストとして機能しているすべてのサーバマシンにインストールされます。


DFCは2つのメイン機能を実行します。

1. ディレクトリサービスがスタンバイ中に、ローカルディレクトリデータベースを最新のレベルに保ちます。
2. [フェイルオーバーリスト](#)に基づいて、そうすることが適切であるとき、ローカルディレクトリサービスを始めるか、あるいは止めます。

ディレクトリフェイルオーバーメカニズムの一般的な概念が設定ツール - メニュー - ツールメニューの項目下の「[ディレクトリフェイルオーバーの設定](#)」と題されたセクションで見つかるディレクトリフェイルオーバー設定ウィザードのプレゼンテーションで論じられます。

ディレクトリフェイルオーバー調整 () はさらに [フィジカルビュー](#) に示されます。そのプロパティシートは以下で説明されます。

 [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。

 [統計](#) - 統計を実行する。

 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ディレクトリフェイルオーバー調整](#)

ディレクトリファイルオーバ調整 統計

– Status

Status: Backup
Entity count: 517
Entity config count: 518
Alarm count: 108
Last time alarm was synchronised: 2006-07-13 17:41:02
Last time entity was synchronised: 2006-07-13 17:41:00
Last update: 2006-07-13 18:04:01
Replication status: Entity (Active), Alarm (Active)

Manual sync

統計 (🌐) タブを表示します。


設定 ツール > 設定 枠 > ディレクトリファイルオーバ調整 > 統計


フェデレイテッドディレクトリ



フェデレイテッドディレクトリは、ローカルユーザがリモートシステムでそれらがローカルシステム上にあるかのように実体を見ることを可能にするために、[フェデレーションサーバ](#)によって作成されたリモート[ディレクトリ](#)のプロキシ（代行者）です。


フェデレイテッドディレクトリの設定にアクセスして、フェデレーションサーバ (🌐) ノード下の[フィジカルビュー](#)から、あるいは[フェデレーション管理ビュー](#)からそれ (🌐) を選択します。フェデレイテッドディレクトリのプロパティシートは[設定枠](#) (右側) に表示されます。

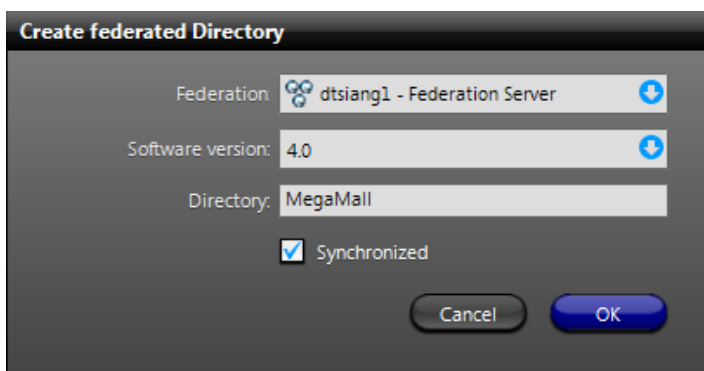
 [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。

 [プロパティ](#) - フェデレイテッドディレクトリ用の接続パラメータ。

 [実体](#) - すべての目に見える実体とそれらの連合した対応物を示します。

新しいフェデレイテッドディレクトリを作成するには：

1. 視界選択枠から[フェデレーション管理ビュー](#)を選択してください。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「フェデレイテッドディレクトリ」を選択してください。次のダイアログが現れるでしょう。



The screenshot shows a dialog box titled "Create federated Directory". It contains the following fields and controls:

- Federation: A dropdown menu showing "dtsiang1 - Federation Server" with a blue arrow icon on the right.
- Software version: A dropdown menu showing "4.0" with a blue arrow icon on the right.
- Directory: A text input field containing "MegaMall".
- Synchronized: A checkbox that is checked.
- Buttons: "Cancel" and "OK" buttons at the bottom.

- a. リモートディレクトリとの接続を処理して、[フェデレイテッド実体](#)を管理するであろう[フェデレーションサーバ](#)を選択してください。
- b. 連合するためにリモートディレクトリのソフトウェアバージョンを選択してください。ドロップダウンリストに示されたソフトウェアバージョンはフェデレーションサーバによってサポートされるものです。
- c. リモートディレクトリの名前を入力して、[同期](#)オプションを選択してください。



警告 ディレクトリ名を例外として、一旦フェデレイテッドディレクトリが作成されると、このダイアログで行われた選択はその後変更できません。フェデレイテッドディレクトリ - [プロパティ](#)の項で、これらのパラメータの完全な記述を見つけることができます。

d. 新しいフェデレイテッドディレクトリ () を作成するためにOKをクリックしてください


4. [プロパティ](#)タブを選択します。

フェデレーションサーバがリモートディレクトリに接続するために使うべきユーザ名とパスワードを入力してください。変更を適用して、緑のLEDで「接続された」を示す「ステータス」まで待ってください。

5. [実体](#)タブを選択します。

利用可能なリモート実体、フェデレーションユーザ (すなわちローカルシステムのユーザ) に公布したいものの中で選択してください。

6. ユーザ許可を調整します。

システムにフェデレイテッドディレクトリを加えることはシステムにフェデレイテッドサイト () を加えるでしょう。ユーザとユーザグループ下の [許可](#) タブでユーザのアクセス権を調整しなくてはなりません。

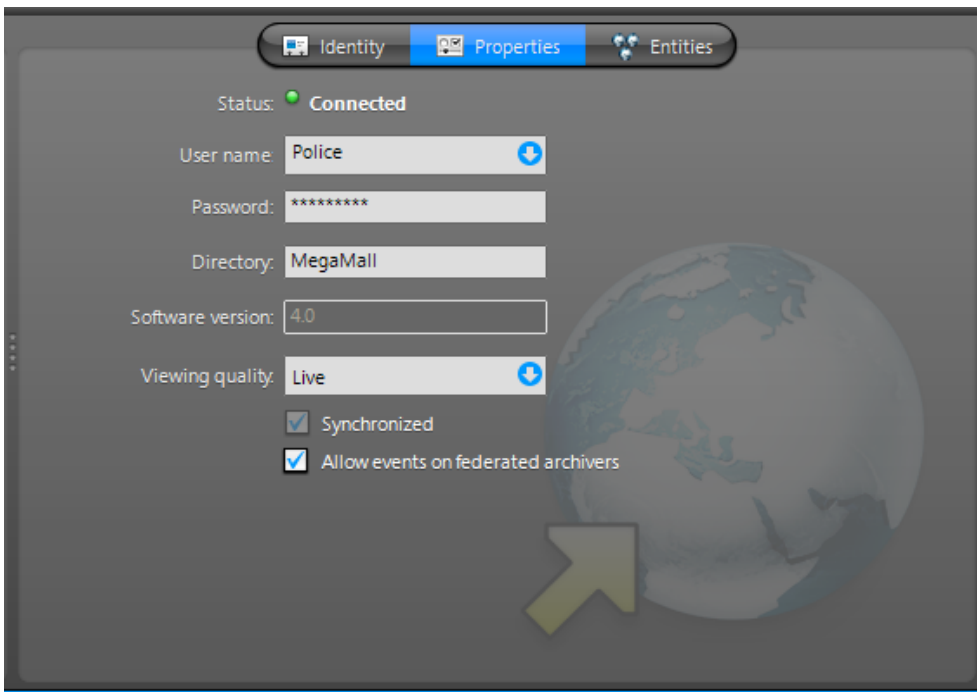
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > フェデレイテッドディレクトリ

フェデレイテッドディレクトリ プロパティ



プロパティ (🔑) タブはフェデレイテッドディレクトリの記述的な属性を示します。それは接続しているユーザアカウントとビューイング品質を変えることができます。すべての他のパラメータが**作成**時間で確定されます。

プロパティ

ステータス

ステータスLEDはリモートディレクトリに接続ステータスを示します。

ユーザ名 / パスワード

ここでフェデレーションサーバがリモートディレクトリに接続するために使うべきユーザ名とパスワードを入力してください。**許可**と**特権**はこのユーザアカウントがフェデレイテッドディレクトリを通して何をすることが可能であるか決めることを認めました。



選択されたユーザは「SDK」**特権**を持っていないけません。でなければ、フェデレーションサーバはリモートディレクトリに接続することができません。

一時的にリモートディレクトリからフェデレーションサーバを切断するためにユーザ名を消すことができます。

ディレクトリ

リモートディレクトリの名前。

ソフトウェアバージョン (固定)

リモートディレクトリのソフトウェアバージョン。このパラメータは**作成**の時点で確定され、その後変えることができません。

ビューイング品質

ここでフェデレイテッドカメラからライブ映像を見るために使われたデフォルトビデオストリームを指定してください。この機能は、リモートディレクトリがバージョン4.0より最近である場合に限り、利用できます。ビデオストリームセレクションの追加情報のために、カメラ - ビデオ品質の「**1つまたは複数のストリーム?**」の項を読んでください。

同期 (固定)

同期は**作成**時間で確定しているもう一つのオプションです。2つの起りうる選択は次のようになります。

オン 同期をオンにすることはフェデレイテッドディレクトリの項目下のすべての実体に、リモートディレクトリで設定されるように同じ名前と階層に従うことを強要します。言い換えれば、リモートディレクトリで定義された**ロジカルビュー**は、フェデレイテッドディレクトリの下で複製されます。

このオプションはフェデレイテッド実体の名前または記述を変えるのを妨げます。本物の実体が改名されるか、あるいはリモートディレクトリに動かされるか、それらのローカルな代行は同じフェデレイテッドディレクトリの下で改名されるか、あるいは動かされるでしょう。

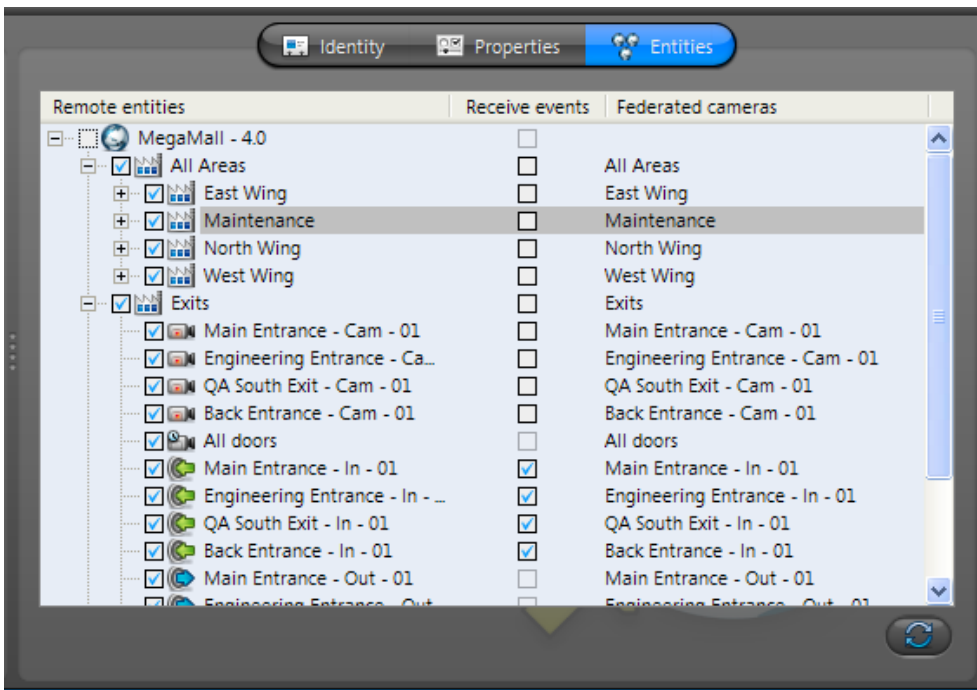
オフ 同期を止めることはフェデレイテッド実体を自由にフェデレーションホストシステムの**ロジカルビュー**に動かすことを可能にします。リモートシステムで定義されたサイトは示されません。

このオプションはフェデレイテッド実体の名前と記述を変えることを可能にします。

フェデレイテッドアーカイブのイベントを許可する

ローカルシステムでリモート実体によって生成されたイベントを処理したいなら、このオプションを選択してください。詳細については**実体**タブをご覧ください。

フェデレイテッドディレクトリ 実体



実体 (🌐) タブはフェデレーションサーバがアクセスできるすべてのリモート実体を示します。このタブから、管理者はフェデレーションユーザにどの実体を公布するべきか決めることができます。

リモート実体

最初の列は ロジカルビュー が プロパティ タブで選択されたユーザによって見られたことを示します。フェデレーションに加わる資格がある実体タイプは次のようになります。

- カメラ (📷 と 📹)
- カメラシーケンス (📷📷)
- バーチャルカメラ (📷)
- PTZモーター (📷)
- マイクホン (🗣️)
- スピーカ (🔊)
- デジタル入力 (📡)
- リレー出力 (🔌)

フェデレーションサーバがリモートディレクトリに接続するとき、リモート実体は自動的にフェデレーションユーザにとって利用可能になります。それらをフェデレーションに提供するために、それらを公布しなくてはなりません。これは実体名の横のボックス を選択して、「適用」をクリックすることによってなされます。名前がそのとき「フェデレイテッド実体」列に現れるでしょう。後にこの名前を ロジカルビュー から変えることができます。

フェデレイテッド実体

定義


フェデレイテッド実体はリモート実体を参照するために フェデレーションサーバ によって作成されるローカル実体です。フェデレイテッド実体は本物の実体ができる場所でどこでも使うことができます。例えば、フェデレイテッドカメラでアラームまたはカメラシーケンスを定義することができます。

実体作成



変更を適用するとき、フェデレイテッド実体はローカルディレクトリに作られるでしょう。フェデレイテッドディレクトリ (🌐) 下の フィジカルビュー に、およびフェデレイテッドディレクトリの名を取って名付けたフェデレイテッドサイト (📷) 下の ローカルビュー に、新しい実体は現れるでしょう。

う。



フェデレイテッドアーカイブ

一般に**ユニット**の下で見つけれられた物理装置はフェデレイテッドアーカイブ()の下で直接現れるでしょう。フェデレイテッドアーカイブは設定することができません。そしてフェデレイテッドデバイスの物理的なグループ化をし、イベントを処理するよりも他の目的を満たします。

フェデレイテッドサイト

リモートディレクトリでのサイトは、**同期**がオンになっているなら**ロジカルビュー**でのみフェデレイテッドサイト()として表示されます。同期はフェデレイテッドディレクトリが**作成**される時に選択しなければならないオプションです。その後変更することができません。同期が止められるとき、すべてのフェデレイテッド実在はロジカルビューでフェデレイテッドディレクトリ(サイト )として表示)の下で直接現れるでしょう。ローカルサイト階層の中で、適切に見えるところはどこへでも動かすことができます。


実体設定

ほとんどのフェデレイテッド実体が「識別」と「アクション」2つの設定タブのみ備えています。これはなぜなら他のプロパティはフェデレーションシステムで変更することができないからです。フェデレイテッドカメラ()と()がさらに**録画**タブで機能することに注意してください。これは**補助アーカイブ**による録画を設定することができます。詳細についてはウェルカム - 概念の項目下の**フェデレーション**の章を読んでください。

イベント処理

近くでリモートシステムで実体によって生成されたイベントを処理したいなら、「イベントを受け取る」コラムの下にあるボックス を選択してください。イベント - アクションプログラミングの詳細のために選択した場合に限り、最初に有効なものを有効にしなくてはならないことに注意してください。ウェルカム - システム概念の項目下の**イベント処理**を読んでください。

コマンドボタン

リフレッシュ  ボタンはリモート実体ツリーをリフレッシュします。

フェデレイテッド実体の**同期**が止められるときのみ、「同期」ボタンは利用可能です。それらのオリジナルの値にフェデレイテッド実体の名前と記述をリセットします。

フェデレーションサーバ



フェデレーションサーバはOmnicast [フェデレーション](#)のコアにあるサービスです。パーチャルシステムは、互いに複数の独立したOmnicastシステムを結び付けることによって形成されます。ユーザがローカルシステムで他のリモートOmnicastシステムに属している実体にアクセスすることを可能にします。フェデレーションサーバによって「公布された」リモート実体はフェデレイテッド実体と呼ばれます。

すべてのフェデレイテッド実体は通常アイコンに重ねられた黄色の矢印で示されます。フェデレイテッド実体の詳細については、フェデレイテッドディレクトリ - 実体の項目下の[フェデレイテッド実体](#)を読んでください。

- | | |
|--------------------------------|-----------------|
| フェデレイテッドディレクトリ | フェデレイテッドマイクロホン |
| フェデレイテッドアーカイブ | フェデレイテッドスピーカ |
| フェデレイテッドカメラ (固定) | フェデレイテッド入力ピン |
| フェデレイテッドカメラ (ドーム) | フェデレイテッド出力ピン |
| フェデレイテッドカメラシーケンス | フェデレイテッドPTZモーター |
| フェデレイテッドパーチャルカメラ | フェデレイテッドサイト |

フェデレーションサーバの設定にアクセスして、[フィジカルビュー](#)からそれ (🔗) を選択します。フェデレイテッドディレクトリのプロパティシートは[設定枠](#) (右側) に表示されます。

[識別](#) - 実体名・記述・特定情報。

[アクション](#) - 特定のメタデータエンジンイベントに従って行うべきアクション。

[ロジカルビューへ戻る](#)

[フィジカルビューへ戻る](#)

[ビュー記述へ戻る](#)

設定ツール > 設定枠 > フェデレーションサーバ

フェデレーションサーバ アクション



アクション (🔧) タブで、管理者はイベント/アクションリストで示される[アプリケーションイベント](#)に基づいて特定のシステム作用を設定することができます。

[全般予定](#)は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [フェデレーションサーバ](#) > [アクション](#)

ゲートウェイ




ゲートウェイは、それらが同じLANで位置しているかどうかにかかわらず、所定のシステムですべてのOmnicastアプリケーション間にスムーズな接続を提供するサービスです。ゲートウェイはすべてのOmnicastアプリケーションのために[ディレクトリ](#)への出入り口の役を務めます。複数のゲートウェイはサービスの可用性を増やし、ロードバランシングを供給するために大規模なOmnicastシステムにインストールすることができます。

ゲートウェイの複数の実例が同じシステム上で走っているようにすることができますが、それらの使用は[Omnicastライセンス](#)によって与えられなくてはなりません (ゲートウェイ数 > 0)。

ゲートウェイの設定にアクセスして、視界選択枠 (左側) の[フィジカルビュー](#)からそれ (🌐) を選択します。ゲートウェイのプロパティシートが[設定](#) [枠](#) (右側) に表示されます。

 [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。

 [接続](#) - 接続されたアプリケーションとサポートされた接続タイプ。

 [アクション](#) - 特定のアプリケーションイベントに従って行うべきアクション。

ゲートウェイ設定の一部がサーバ管理から行えます。サーバ管理リファレンスで[ゲートウェイ](#)下のセクションを参照してください。

 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ゲートウェイ](#)

ゲートウェイ 接続



Application	Name	Supported Tx	Supported Rx
dtsiang1 - Archive Player	Matthew	Mc, Udp, Tcp	Mc, Udp, Tcp
dtsiang1 - Archiver		Mc, Udp, Tcp	Mc, Udp, Tcp
dtsiang1 - Auxiliary Archiver		Mc, Udp, Tcp	Mc, Udp, Tcp
dtsiang1 - Config Tool	Admin	Mc, Udp, Tcp	Mc, Udp, Tcp
dtsiang1 - Directory Failover Coordin...		Mc, Udp, Tcp	Mc, Udp, Tcp
dtsiang1 - Federation Server		Mc, Udp, Tcp	Mc, Udp, Tcp
dtsiang1 - Live Viewer	Daniel	Mc, Udp, Tcp	Mc, Udp, Tcp
dtsiang1 - Metadata Engine		Mc, Udp, Tcp	Mc, Udp, Tcp
dtsiang1 - Restore Archiver		Mc, Udp, Tcp	Mc, Udp, Tcp
dtsiang1 - SDK	Admin	Mc, Udp, Tcp	Mc, Udp, Tcp
dtsiang1 - Virtual Matrix		Mc, Udp, Tcp	Mc, Udp, Tcp

ゲートウェイ設定ページの接続 (👤) タブは現在このゲートウェイを通じてディレクトリに接続したすべてのアプリケーションを示します。

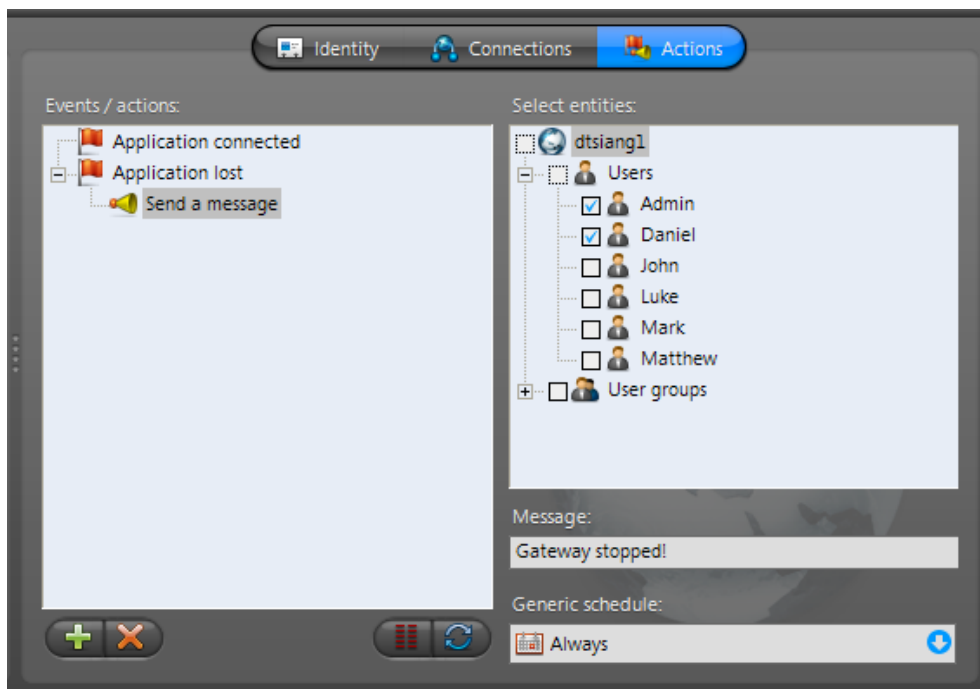
それぞれ接続されたアプリケーションがアプリケーションアイコン・マシン名・アプリケーション名 (インストールされた言語で書かれます) によって示されます。接続されたユーザ名はクライアントアプリのためにのみ示されます。

最後の2つのコラムが送信 (Tx) のために、そして受信 (Rx) のためにサポートされた接続タイプを示します。接続タイプは次のコードによって示されます。

- MC** マルチキャスト
- Udp** ユニキャストUDP
- Tcp** ユニキャストTCP

接続タイプに関する詳細については、ウェルカム - システム概念の項目下の[ネットワーク接続タイプ](#)を読んでください。

ゲートウェイ アクション



アクション (🔧) タブで、管理者はイベント/アクションリストで示される[アプリケーションイベント](#)に基づいて特定のシステム作用を設定することができます。

[全般予定](#)は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ゲートウェイ](#) > [アクション](#)

全般予定



全般予定はシステムで複数の状況に適用できる時間の制約のセットを定義します。取り得る予定適用の全体の範囲について学ぶために、[リンクされた実体](#) タブを参照してください。

時間の制約が次の特性によって定義されます。

1. 繰り返しパターン: 特定の日・毎年・毎月・毎週・毎日。
2. 時間適用範囲: 特定の範囲・日中・夜間または丸1日。

予定定義を変えるために、視界選択枠 (左側) で [予定管理](#) ビューを選択してください。次に、ツリーで全般予定 (📅) ノードを拡張して、変更したいものを選んでください。選択された予定の設定は [設定枠](#) (右側) に示されます。


それぞれのプロパティシートで1つ、計3つのタブが利用可能です。

📄 [識別](#) - 予定名・記述・特定情報。

🏠 [プロパティ](#) - 繰り返しパターンと時間適用範囲を定義します。

🔗 [リンクされた実体](#) - この予定を使うシステムでの実体をリストします ([アドバンスドモード](#))。

新しい予定を作成するには：

1. 視界選択枠から [予定管理](#) ビューを選択してください。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「全般予定」を選択してください。
4. 新しい予定のために名前と記述 (オプション) を入力してください。
5. 繰り返しパターンと時間適用範囲を定義するために [プロパティ](#) タブを選んでください。

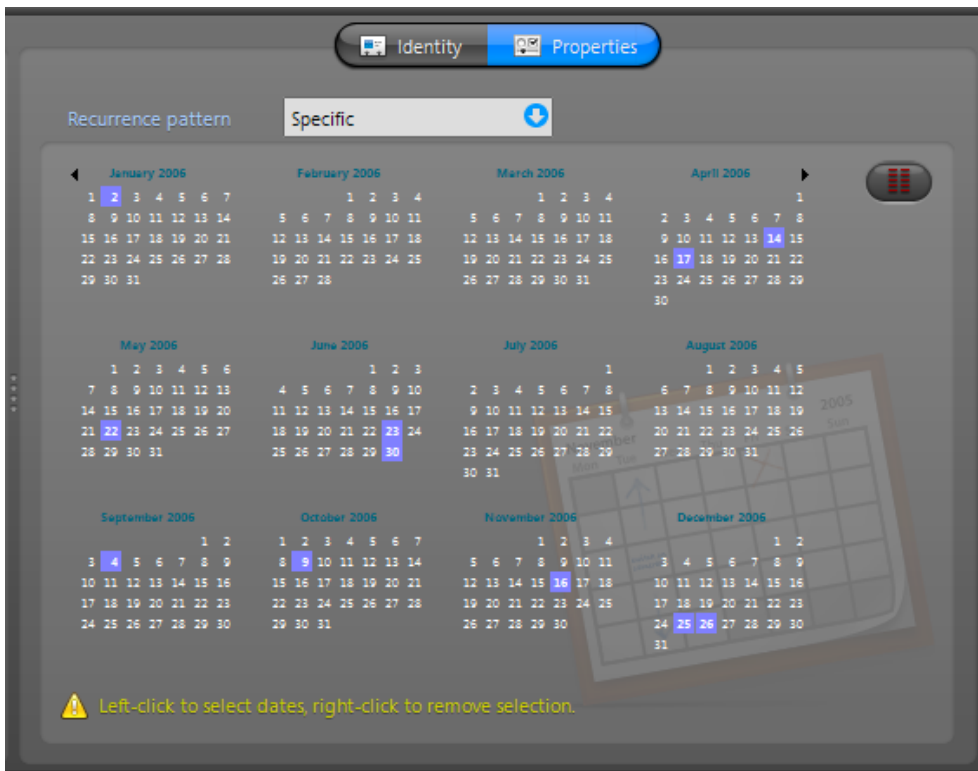
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > 全般予定

全般予定 プロパティ



プロパティ (P) タブはこの予定を特徴づけて繰り返しパターンと時間適用範囲を定義します。

繰り返しパターン

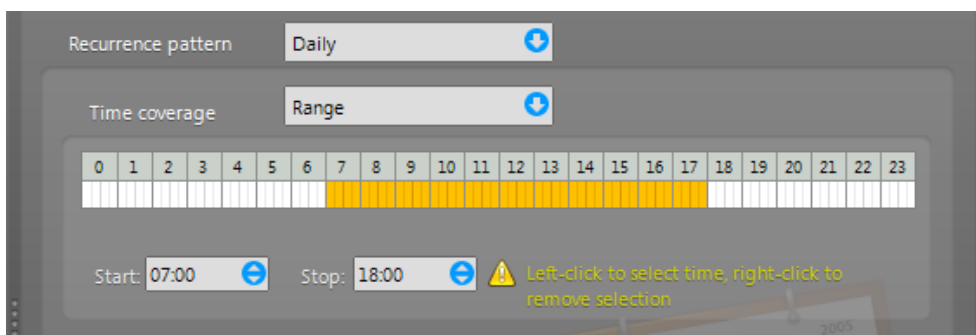
予定の定義は繰り返しパターンの選択で始めます。たった1つのパターンが予定毎に選択されます。選択は次のようになります。

- 毎日 - 毎日繰り返します。
- 毎週 - 選択された日で毎週繰り返します。
- 毎月 - 選択された日で毎月繰り返します。
- 毎年 - 選択された月と日で毎年繰り返します。
- 特定 - 選択された日でただ1度だけ適用されます。

それぞれの繰り返しオプションが以下で説明される異なる日時設定を提供します。

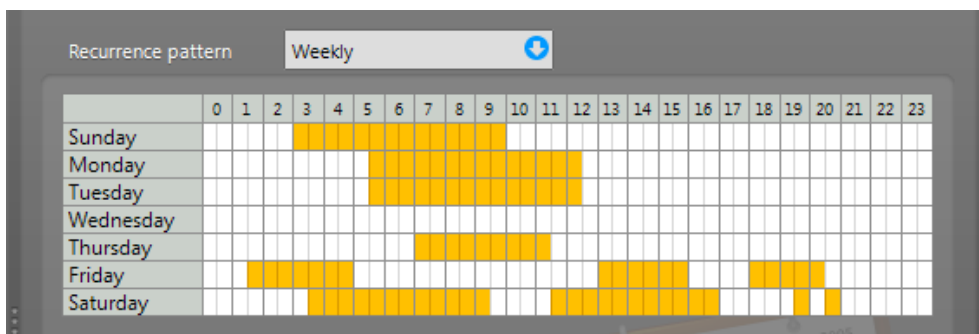
毎日

毎日同じパターンを繰り返す予定を作成するために毎日のオプションを使ってください。異なる時間適用範囲オプションのために、時間適用範囲の項を参照してください。



毎週

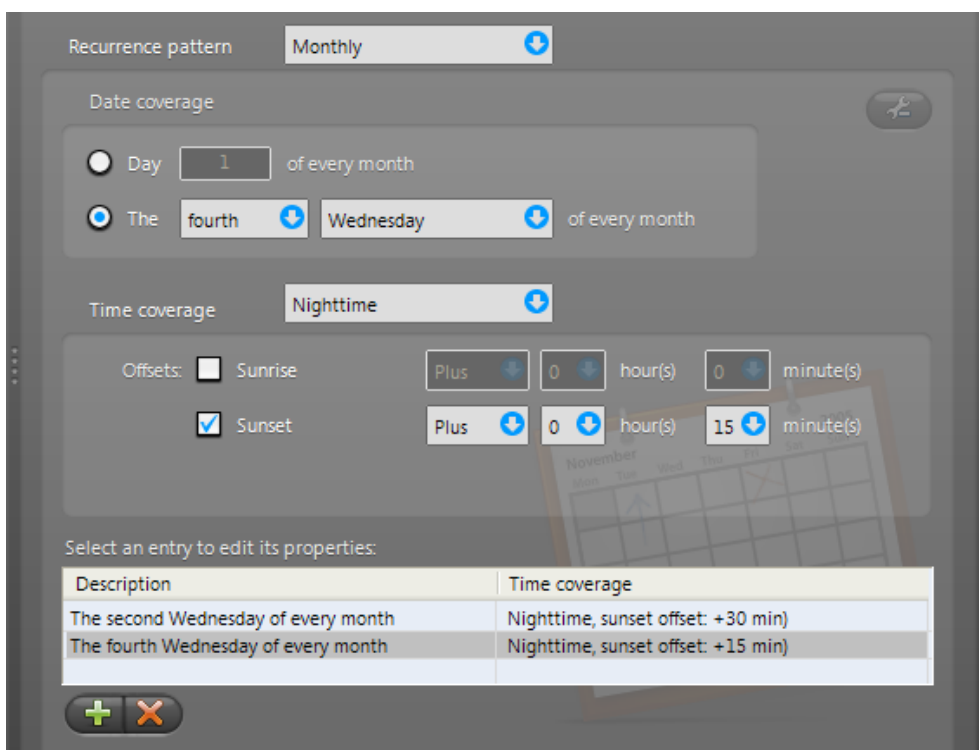
週単位で繰り返す予定のためにこのオプションを選択してください。毎週の時間のマス目のみ、このオプションにおいて利用可能です。より多くの高度な時間適用範囲仕様のために、代わりに毎月のオプションを使ってください。



毎月

繰り返している毎月のイベントをカバーするためにこのオプションを選んでください。特定日または可変的な日のいずれかを選択することができます。時間適用範囲設定のために、[時間適用範囲](#)の項を参照してください。

同じ予定で複数の毎月の項目を結合するために、 ボタンをクリックすることによってアドバンスドモードに切り替えてください。アドバンスドモードは個々に設定できる毎月のイベントのリストを示します。

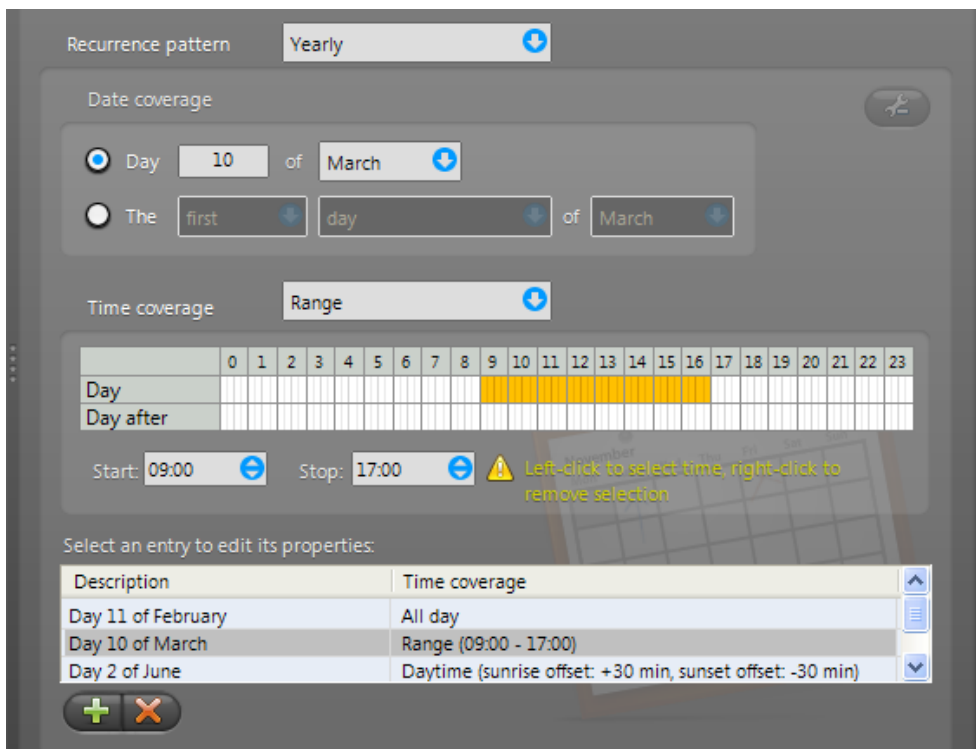


リストで項目を加えるか、または削除するために、 と ボタンを使用します。リストで1つ以上の項目を持っている限り、シンプルモードに戻りできないことに注意してください。

毎年

繰り返している毎年のイベントをカバーするためにこのオプションを選んでください。任意の特定月の特定日または可変的な日のいずれかから選択することができます。時間適用範囲設定のために、[時間適用範囲](#)の項を参照してください。

同じ予定で複数の毎年の項目を結合するために、 ボタンをクリックすることによってアドバンスドモードに切り替えてください。アドバンスドモードは個々に設定できる毎年のイベントのリストを示します。

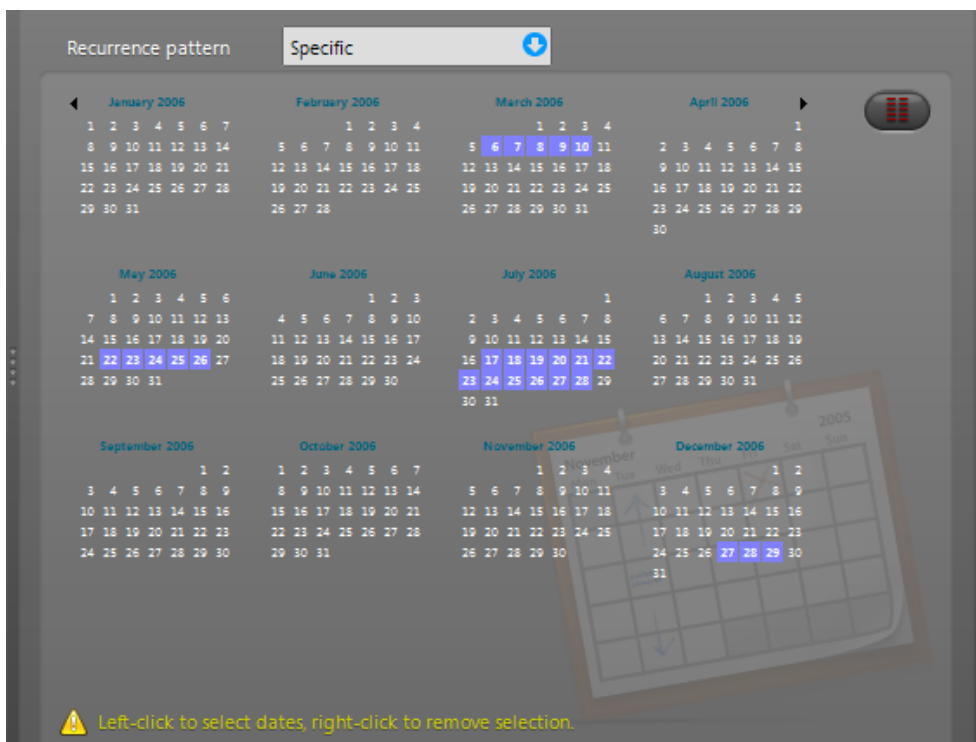


リストで項目を加えるか、または削除するために、**+**と**×** ボタンを使用します。リストで1つ以上の項目を持っている限り、シンプルモードに逆戻りできないことに注意してください。

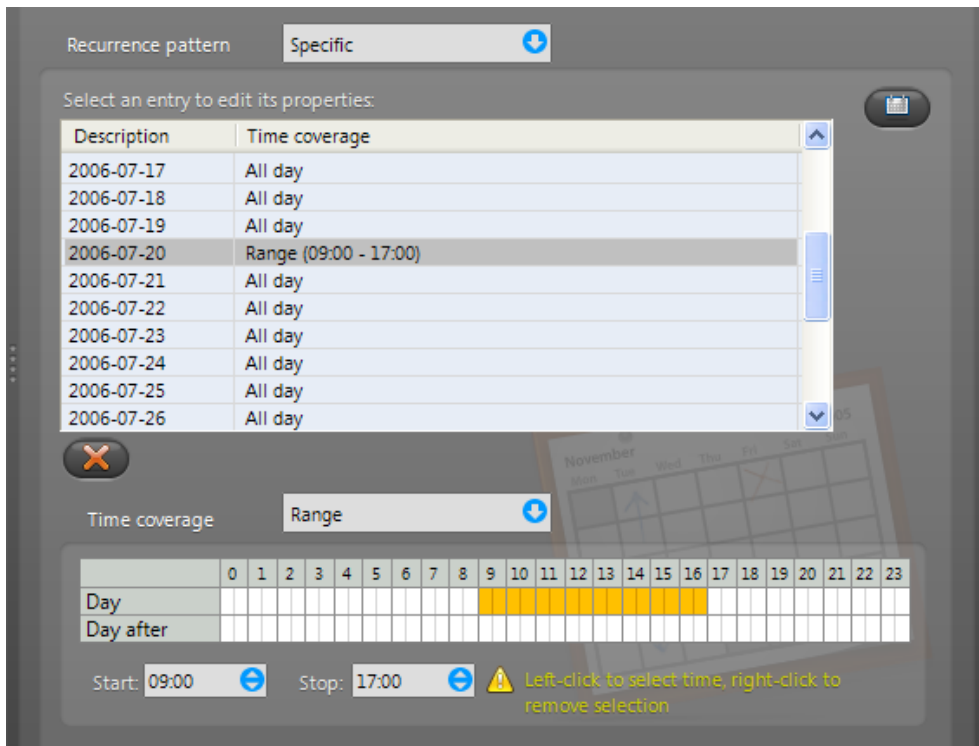
特定

特定日予定はただ1度だけ起るイベントに適しています。複数の個々の日付は日付の複数範囲だけでなく、選択することができます。

日付を選択するために、カレンダーコントロールを使ってください(下記画像参照)。それを選択するために日付で左クリック、その選択を取り消すために日付で右クリックしてください。さらに日付の範囲を選択するためにクリック & ドラッグを使うことができます。



選択された日付用の時間範囲を指定するために、時間仕様ページに切り替えるために **📅** ボタンをクリックしてください(下記画像参照)。日付項目リストで複数の日付を選択するために、Ctrl-ClickまたはShift-Clickを使うことができます。時間適用範囲をセットする方法の詳細については、[時間適用範囲](#)の項を参照してください。

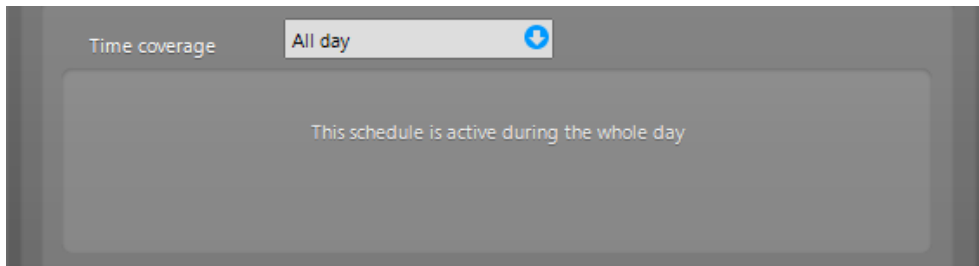


時間適用範囲

所定日用の時間適用範囲を記述するために、次のオプションを持っています。

すべての日

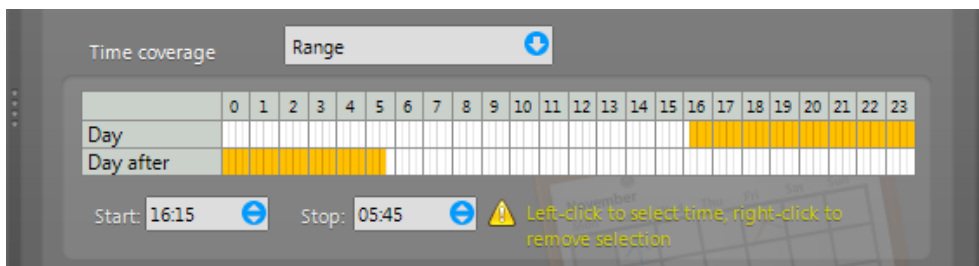
丸1日 をカバーします。



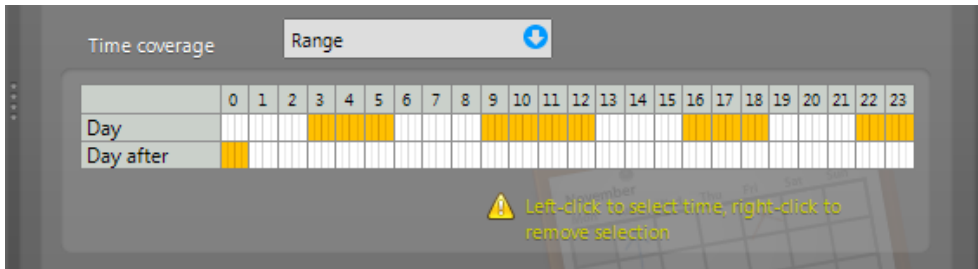
適用範囲

このオプションを1つまたは複数の時間範囲を定義するために使ってください。時間ブロックを選ぶために左マウスボタンを、またはそれを取り除くために右マウスボタンを使ってください。

1つの時間範囲を定義するとき、時間範囲を次の日に延長することができます。正確な時間を指定するために、時間管理を使ってください。

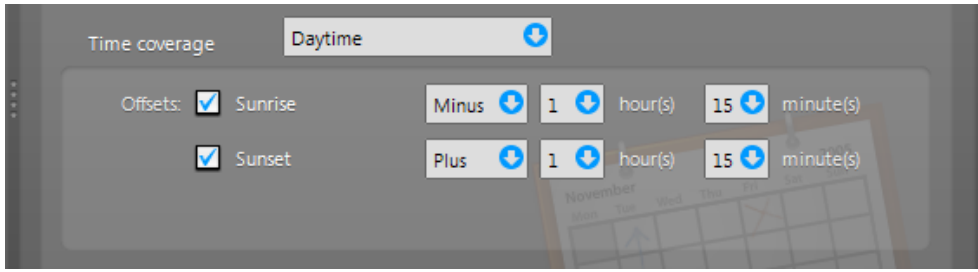


複数の時間範囲を定義するために、マウスを使わなくてはなりません。1つ以上の時間範囲が定義される瞬間、正確な時間管理はもう使うことができません。



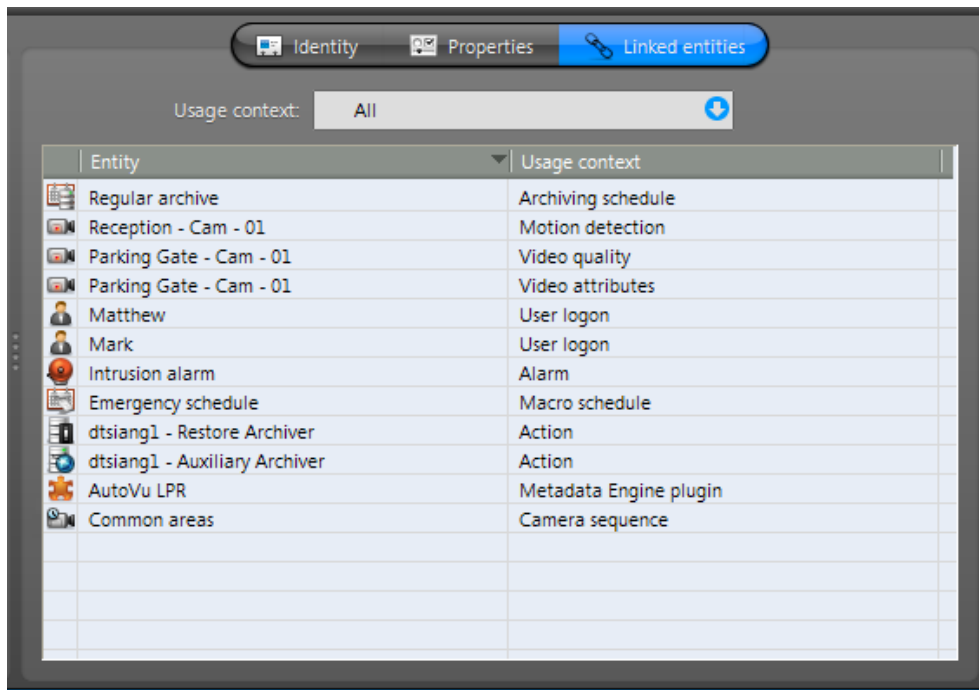
日中と夜間

日中と夜間オプションは日の出と日没の時に基づいて可変的な時間範囲を定義します。日の出と日没時間は年の日と地理的な位置に基づいて計算されます。この理由で、この時間オプションはただ地理的な位置を定義するカメラに適用できるだけです。



付加的な柔軟性のために最大±3時間で日の出と日没時間を埋め合わせるかもしれません。

全般予定 リンクされた実体



リンクされた実体 (🔗) タブは全般予定を使うすべての実体をリストします。

予定使用法

このドロップダウンリストを予定の特定のアプリケーションにリンクされたすべての実体を選択するために使ってください。

次のテーブルは全般予定と日中/夜間オプションがいつ適用可能であるかの異なる使用法コンテキストを示します。

使用法コンテキスト	実体 設定タブ	日中/夜間
📅 全般予定	アーカイブ処理予定 プロパティ マクロ予定 プロパティ	Yes No
📺 ビデオ品質	カメラ ビデオ品質	Yes
🚶 動体検知	カメラ 動体検知	Yes
👤 ビデオ属性	カメラ 属性	Yes
👤 ユーザログオン	ユーザ プロパティ	No
📁 アクション	イベント処理 (任意の実体)	No
🚨 アラーム	アラーム プロパティ	No
🧩 パーチャルマトリクス= プラグイン	VMプラグイン 予定	No
🧩 メタデータエンジン= プラグイン	MEプラグイン プロパティ	No
📹 カメラシーケンス	カメラシーケンス 予定	No

リンクされた実体リスト

リストは関係している実体 (実体アイコン) のタイプ・実体の名前・予定の使用法を示します。

ゴーストカメラ



ゴーストカメラは物理装置がもう存在しないから、または実体が誤って削除されたからのいずれかで、その定義がディレクトリから削除されたところのビデオアーカイブが**カメラ** (ビデオエンコーダ) から復元しなければならないとき、システムによって自動的に作成されるカメラの代役を務めます。ゴーストカメラは本当のカメラのように設定することができません。ユーザがまだ残っているビデオアーカイブに問い合わせることができるように、それらは作成されます。ゴーストカメラで変えることができる唯一のプロパティはその名前と記述です。

ゴーストカメラ (👻) はライブビューアではなく、設定ツールとアーカイブプレイヤーから見えるだけです。死亡した人のように、ただ思い出だけが残っています (それはビデオアーカイブです)。ゴーストカメラを削除するなら、それに関連づけられた復元されたビデオも同じく削除されるでしょう。

ゴーストカメラの作成を引き起すかもしれないもう1つの状態がその**デフォルトアーカイブ**が走っていない間にカメラが削除されることです。デフォルトアーカイブがサービスに戻っているとき、それは物理装置と一致できないデータベースにあるすべてのカメラのためにゴーストカメラを作成するでしょう。一旦ビデオエンコーダが属するべき**ユニット**が**発見**されると、アーカイブはゴーストカメラを通常の**カメラ**に変換するでしょう。しかしながら、前の設定は復元されません。

 **警告** そのデフォルトアーカイブが走っている間に、不活性カメラを削除するなら、関連づけられたビデオアーカイブは永久に失われるでしょう。

 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ゴーストカメラ](#)

ハードウェアマトリクス




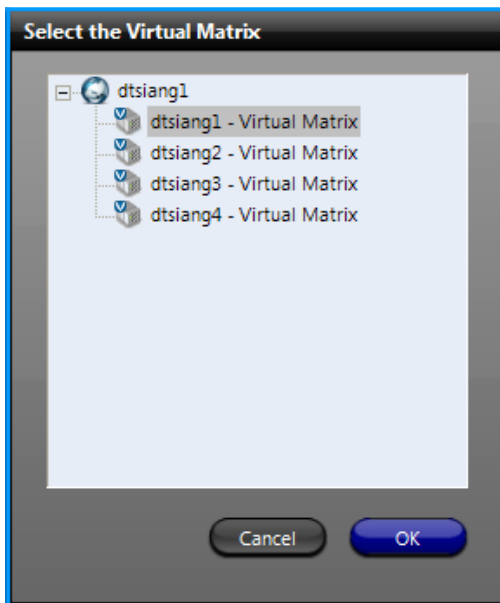
ハードウェアマトリクスはシステムの残りにそれらのスムーズな統合を保証するために、従来のCCTVマトリクスを意味するためにOmnicastで使われる実体タイプです。OmnicastユーザとCCTVマトリクスとの間の相互作用は[バーチャルマトリクス](#)によって処理されます。CCTVマトリクスのすべてのコントロール設定はハードウェアマトリクス設定で取り込まれます。一旦これが行われると、Omnicastユーザが手動切り替えコマンドのことを心配することなく、ライブビューアでCCTVマトリクスの入力に接続されたあらゆるカメラでも見ることができます。

ハードウェアマトリクスの設定にアクセスして、[フィジカルビューフ](#)または[バーチャルマトリクス管理](#)ビューからそれ (📁) を選択します。バーチャルマトリクス (📁) ノードの下でそれらを見つけられます。ハードウェアマトリクスのプロパティシートが[設定枠](#) (右側) に表示されます。

- 📁 [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。
- 📁 [プロパティ](#) - ハードウェアマトリクスプロパティ (プロトコルとユーザ)
- 📁 [入力](#) - ビデオ入力設定 (バーチャルカメラ)
- 📁 [出力](#) - ビデオ出力設定 (ビデオエンコーダ)
- 📁 [接続](#) - ハードウェアマトリクスの出力に接続された現在のアプリケーション。
- 📁 [スタンバイバーチャルマトリクス](#) - このデバイスを制御することに責任があるバーチャルマトリクスのリスト ([アドバンスドモード](#))

新しいハードウェアマトリクスを作成するには：

1. 視界選択枠から[バーチャルマトリクス管理](#)ビューを選択します。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「ハードウェアマトリクス」を選択します。次のダイアログが現れます。



4. ハードウェアマトリクスを制御しているべきバーチャルマトリクスを選択してください。
5. 新しいハードウェアマトリクスを作成するためにOKをクリックしてください。新しいハードウェアマトリクスはハードウェアマトリクス (🌐) ノードの下で見えるでしょう。
6. ただ作成した新しいハードウェアマトリクス用の名前と記述 (オプション) を入力してください。良い提案はそれが表すCCTVマトリクスの名前を使うことです。
7. マクロの制御とハードウェアマトリクスユーザを定義するために[プロパティ](#)タブを選んでください。
8. ハードウェアマトリクスの入力に接続したカメラを定義するために[入力](#)タブを選んでください。
9. ハードウェアマトリクスの出力に接続したビデオエンコーダを定義するために[出力](#)タブを選んでください。
10. 適用可能なら、このデバイスを制御しているスタンバイバーチャルマトリクスのリストを定義するために、[スタンバイバーチャルマトリクス](#)タブをクリックしてください。

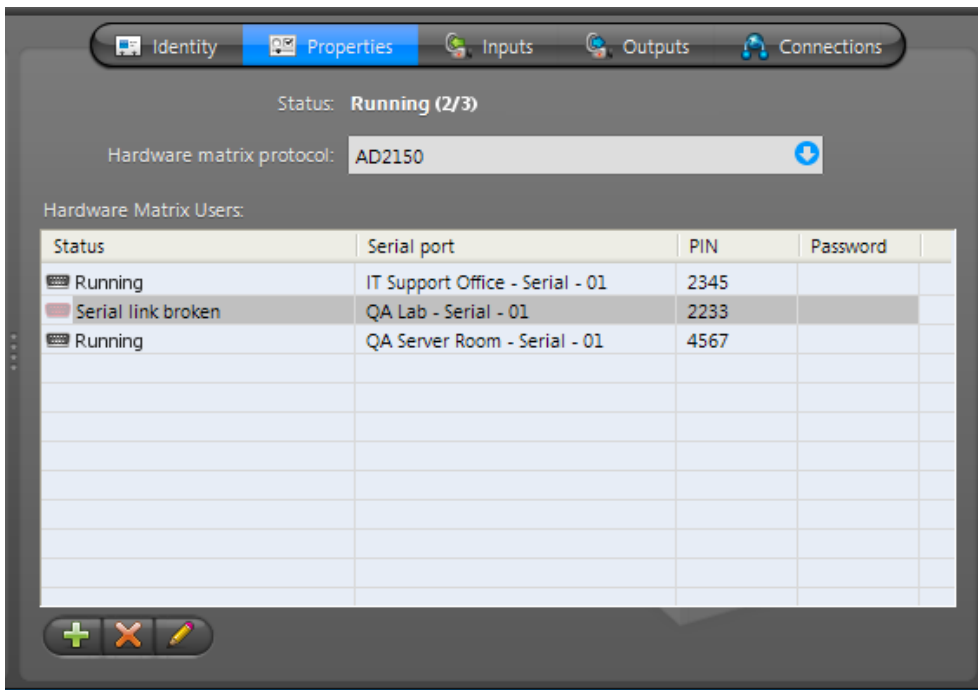
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ハードウェアマトリクス](#)

ハードウェアマトリクス プロパティ



プロパティ (P) タブはハードウェアマトリクスの実行されているステータスをモニタして、そのメインプロパティを設定することができます。

ステータス

これはハードウェアマトリクスのグローバルステータスです。ハードウェアマトリクスに接続したシリアルポートの少なくとも1つが稼働しているなら、ハードウェアマトリクスは稼働しています。詳細については以下の[ハードウェアマトリクスユーザ](#)をご覧ください。

アクセスコントロール

ハードウェアメーカーによって使われる適切なアクセスコントロールプロトコルを選択するためにこのドロップダウンリストを使ってください。

ハードウェアマトリクスユーザ

ハードウェアマトリクスユーザのリストはシリアルポートがCCTVマトリクスのキーボード入力に接続したことを示します。これらは[バーチャルマトリクス](#)がハードウェアマトリクスに制御コマンドを送る[シリアルポート](#)です。ハードウェアマトリクスが機能するために定義された少なくとも1人のハードウェアマトリクスユーザがいなければなりません。

PTZサポート

利用可能なハードウェアマトリクスユーザの数は、何人のユーザが同時にPTZが使用可能な[バーチャルカメラ](#) (ライブビューアで として示される) を制御することができるか決定します。PTZが使用可能なバーチャルカメラを設定する方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - [PTZモーター](#)のセクションを参照してください。

ステータス

- ランニング - シリアルポートは適切に設定され、稼働しています。
- 間違ったピン - 使われた[ピン](#)番号はハードウェアマトリクスによって予期されたものと一致しません。
- 中断されたシリアルリンク - マクロは走っています。しかしバーチャルマトリクスとハードウェアマトリクス間のシリアルリンクは壊れています。選択されたシリアルポートが適切に設定され、アクティブであることを確認してください。
- 動かないマクロ - コントロールマクロが割り当てられないか、または割り当てられたマクロが正しくないかのどちらかです。

シリアルポート

このハードウェアマトリクスユーザに関連づけられたシリアルポート。

ピン

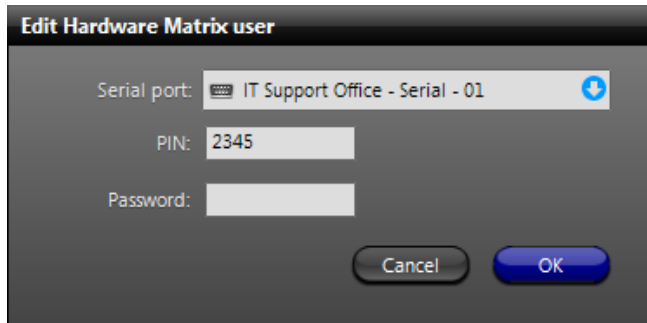
ハードウェアマトリクスに送られたそれぞれのコマンドを認証するために使われたピン番号。ピン番号はハードウェアマトリクスのある特定のモデルによって必要とされるだけです。

パスワード

ハードウェアマトリクスに送られたそれぞれのコマンドを認証するために使われたパスワード。パスワードはハードウェアマトリクスのある特定のモデルによって必要とされるだけです。

ハードウェアマトリクスユーザリストの更新

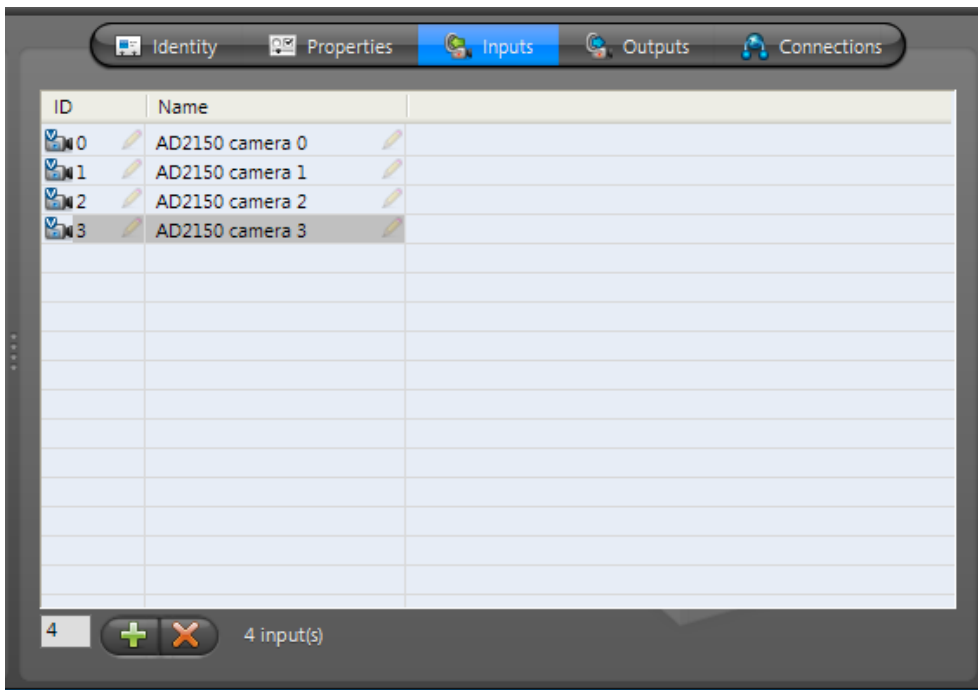
- + 新しいハードウェアマトリクスユーザを追加します。次のダイアログが現れます。



シリアルポートだけが必須です。ハードウェアマトリクスのモデルがそれらを必要とする場合に限り、ピンとパスワードが必要とされます。

- ✗ 選択されたハードウェアマトリクスユーザを取り除きます。
- ✎ 選択されたハードウェアマトリクスユーザを編集します。

ハードウェアマトリクス 入力



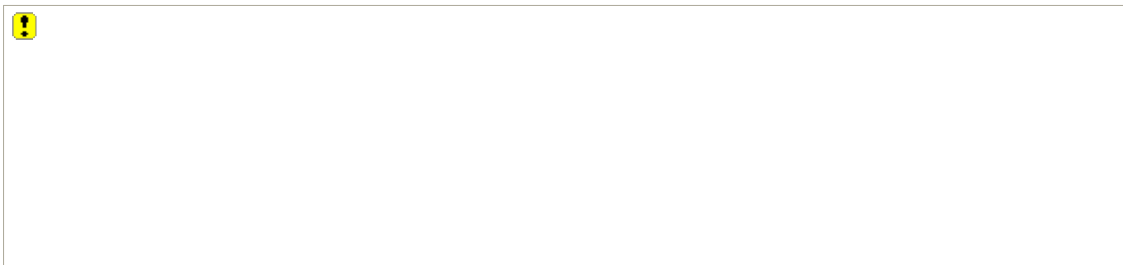
入力 (📷) タブはCCTVマトリクスのビデオ入力に接続したカメラを定義することができます。Omnicastによって制御されるビデオエンコーダに直接接続されていないため、これらのカメラはバーチャルカメラと呼ばれます。

バーチャルカメラを追加するには：

1. CCTVマトリクスが備えているビデオ入力数を入力して、「入力の追加」**+** ボタンをクリックしてください。入力 ([バーチャルカメラ](#)) の指定された数が加えられるでしょう。一度に10以上の入力を加えることができないことに注意してください。この制限は[ディレクトリアプリケーション](#)に負担をかけ過ぎるのを防ぐためにあります。加えることのできる入力の合計数はCCTVマトリクスのモデルが受け入れることができる数と同じになります。
2. それらの名前をもっと意味を持つ何かに変えるために、新たに作られたバーチャルカメラのそれぞれをクリックしてください。一旦定義されると、これらのバーチャルカメラはその他のカメラと同様にライブビューアの[カメラツリー](#)に現れるでしょう。
3. 新たに作られたバーチャルカメラの視界はカメラツリーとそれぞれのユーザの[許可](#)でそれらの配置に依存します。バーチャルカメラの視界を変更するために、視界選択枠で[ロジカルビュー](#) (🏠) を選択して、バーチャルカメラを適切なサイトに動かしてください。
4. カメラ数が自動的にシステムによって各バーチャルカメラに割り当てられます。この数を見るために、リソースツリーでバーチャルカメラアイコン (📷) をクリックしてください。カメラ番号は[設定枠](#)の一番上に示されます。割り当てられたカメラ数を変える方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - ディレクトリの項目下の[ロジカルID](#)を参照してください。

⚠️ ビューイングバーチャルカメラについての特別な注意

一般にCCTVマトリクスでは出力より入力の方が多くあるため、すべてのバーチャルカメラを同時に見ることはできません。CCTVマトリクスの出力に接続したすべてのビデオエンコーダがすでに受けられる間に、ユーザがバーチャルカメラを見ようとする場合、設定ツールから要求されるなら、次のエラーメッセージが表示されるでしょう。




ライブビューアからリクエストが出されるなら、メッセージ「出力なし」が選択された表示タイルに示されます。



いくつかのユーザが同じバーチャルカメラを見ているなら、1台のビデオエンコーダのみ必要です。

バーチャルカメラを削除するには：

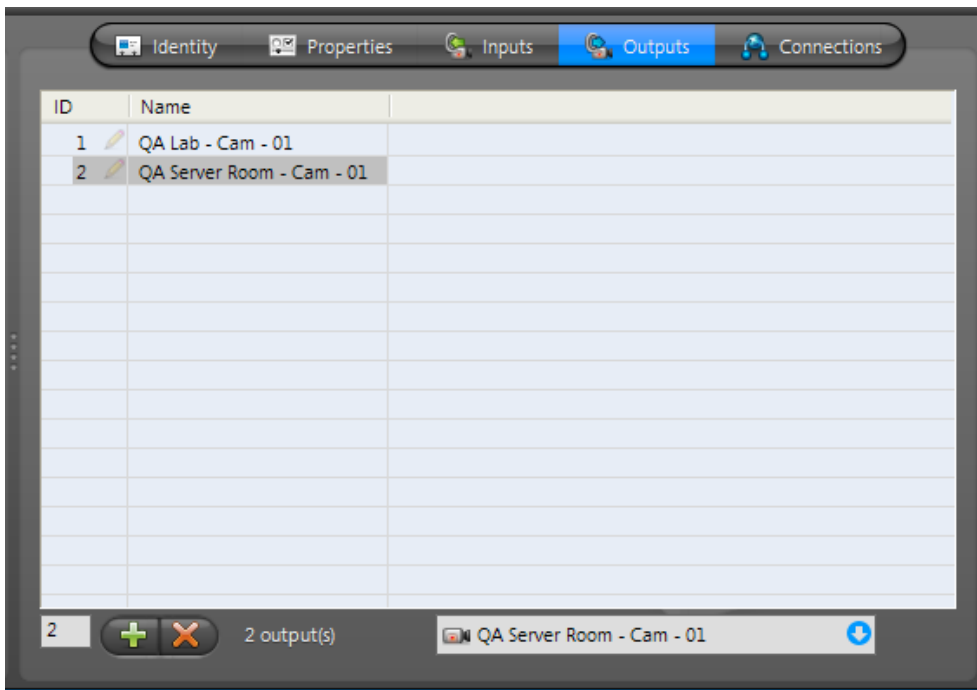
1. リストから削除したいバーチャルカメラを選択して、「入力の削除」 ボタンをクリックしてください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ハードウェアマトリクス](#) > [入力](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

ハードウェアマトリクス 出力



出力 (📺) タブはCCTVマトリクスのビデオ出力に接続した**ビデオエンコーダ**を定義することができます。

出力にビデオエンコーダを割り当てるには：

1. CCTVマトリクスが備えているビデオ出力の数を入力して、「出力の追加」**+** ボタンをクリックしてください。出力の指定された数が加えられます。
2. 1つずつ新たに追加出力を選択して、それぞれにビデオエンコーダを割り当ててください。出力タブの一番下に位置しているプルダウンエンコーダリスト **📺** をビデオエンコーダ (📺) を選ぶために使ってください。
3. 終了したとき、「変更を適用する」をクリックしてください。

出力からビデオエンコーダを切り離すには：

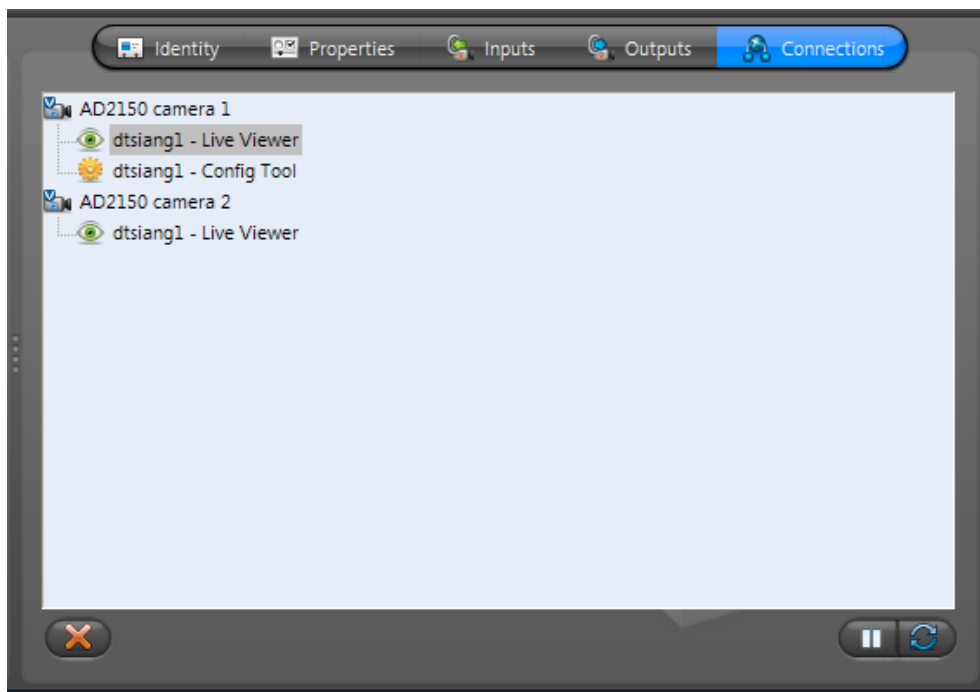
1. ビデオエンコーダを切り離したい出力を選択して、プルダウンエンコーダリストから「None」を選択してください。
2. 「変更を適用する」をクリックしてください。

出力を削除するには：

1. リストから削除したい出力を選んで、「出力の削除」**X** ボタンをクリックしてください。





[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ハードウェアマトリクス](#) > [出力](#)

ハードウェアマトリクス 接続



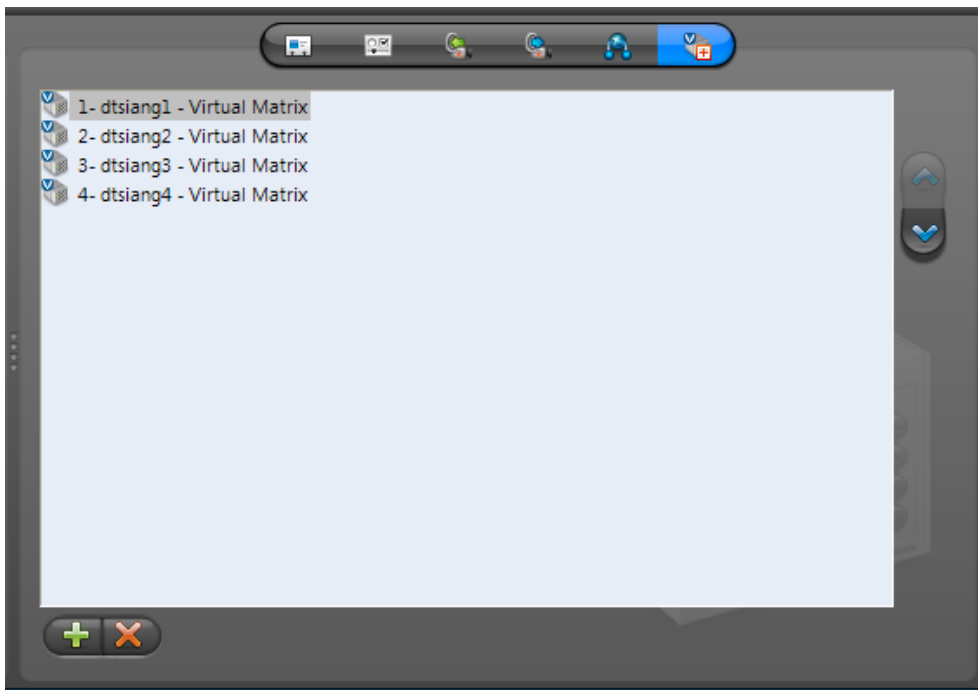
ハードウェアマトリクスの接続 (🔗) タブは現在バーチャルカメラに接続しているすべてのビデオデコーダを示します。

アクションボタン

-  **現在の接続を
取り除く** このボタンを既存の接続を取り除くために使ってください。1つの接続を取り除くためにデコーダを選択するか、あるいはそのエンコーダとのすべての接続を取り除くためにエンコーダを選んでください。
ビデオエンコーダを取り外すためにバーチャルカメラを見ているユーザを切断するために、管理者はこの機能を使うことができます。
-  **オートリフレッシュの
停止** 自動的なスクリーンリフレッシュを止めるために停止ボタンをクリックしてください。システム上で多くのカメラシーケンスが動作しているとき、この機能は非常に有益であることが分かります。オートリフレッシュを始めるために再びスタートボタン  をクリックしてください。
-  **リフレッシュ** オートリフレッシュが休止されているとき、スクリーンをリフレッシュします。

設定ツール > 設定枠 > ハードウェアマトリクス > 接続

ハードウェアマトリクス スタンバイバーチャルマトリクス



スタンバイバーチャルマトリクス (📌) タブはこのデバイスを制御するよう選ばれる[バーチャルマトリクス](#)をリストします。

リストの一番上に現れるバーチャルマトリクスはハードウェアマトリクスのマスタです。それは通常の状態です。マスタが失敗するならば、デバイスのコントロールはラインで自動的に次のバーチャルマトリクスに移されるでしょう。

上 (↑) および下 (↓) ボタンでスタンバイバーチャルマトリクスの順序を変更することができます。

[設定 ツール](#) > [設定 枠](#) > [ハードウェアマトリクス](#) > [スタンバイバーチャルマトリクス](#)

マクロ



マクロはコマンドのシーケンス (あるいはスクリプト) で、必要に応じて、保存することができ、再度呼び出し、素早く実行することができます。カスタムアクションを作成するためにマクロを使うことができます。例えば、誰かがドアを通り抜けるためにセキュリティカードをスロットに入れて横に引く時いつも、ビデオアーカイブにブックマークを加えることができます (カードリーダーがデジタル入力ピンからOmnicastに接続されるなら)。もう一つの例がライブビューアプリにおいてプリセット間隔でカメラの回転を示すことです。

マクロは [バーチャルマトリクス](#) によって実行されなくてはなりません。システムでマクロを使うために、バーチャルマトリクスがOmnicastライセンス (バーチャルマトリクス数 > 0) によって許可され、「マクロ」オプションがサポートされなくてはなりません。

マクロ実行を手動で起動させるには：

- 設定ツール : 設定ツール - 設定枠 - バーチャルマトリクスの項目下の [統計](#) タブを見てください。
- ライブビューア : ライブビューア - コントロール枠の項目下の [ホットマクロ](#) を見てください。
- PCキーボード : ライブビューア - ツールバー - キーボードコマンドの項目下の [マクロ](#) を見てください。

または自動的に起動させるには：


- バーチャルマトリクス : [マクロ予定](#) を見てください。
- 任意のイベント : [イベント処理](#) - アクション定義 - [マクロアクション](#) を見てください。

マクロの設定を変更するために、視界選択枠 (左側) で [ロジカルビュー](#) または [アドイン管理](#) ビューを選択します。次に、ツリーでマクロ (📄) ノードを拡張して、変更したいマクロを選んでください。選択されたマクロの設定プロパティは [設定枠](#) (右側) に3つのプロパティシートで示されます。

マクロの各プロパティシートで1つ、計3つのタブが利用可能です。

- 📄 [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。
- 📄 [プロパティ](#) - マクロ定義ウィザード (段階的に定義)
- 📄 [アクション](#) - 特定のマクロとカスタムイベントに従って行うべきアクション。
- 📄 [コード](#) - 生成されたウィザードまたはバーチャルマトリクスSDKを使っているユーザ定義 VBScript ([アドバンスドモード](#))。

新しいマクロを作成するには：

1. 視界選択枠から [アドイン管理](#) ビューを選択します。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「マクロ」を選択します。新しいマクロが名前「新しいマクロ」で作成され、マクロ設定ページは右側の設定枠に現れるでしょう。

4. プロパティタブは一番上にあります。マクロの適切な名前を入力して、[マクロ - プロパティ](#)セクションで見つかる指示に従ってください。
5. すでにコードが書かれ、ただそれを読み込みたいなら、[マクロ - コード](#)セクションを読んでください。
6. さらにマクロはベシックユーザによって (ライブビューアから、またはキーボードから) 実行することができます。それで、[ロジカルビュー](#)で適切なサイトにそれをドラッグするか、またはコピーすることによって、その視界を変えることを忘れないでください。カメラとマクロへのベシックユーザのアクセスを管理する方法を学ぶために、[設定ツール - 設定枠 - ユーザ - ロジカル](#)を参照してください。



注意 パーチャルマトリクスによって実行されている間に、各マクロが1MBのパーチャルメモリを必要とします。従って、同時に多くのマクロを実行することを計画するなら、必要なパーチャルメモリを考慮に入れることを確実にしてください。

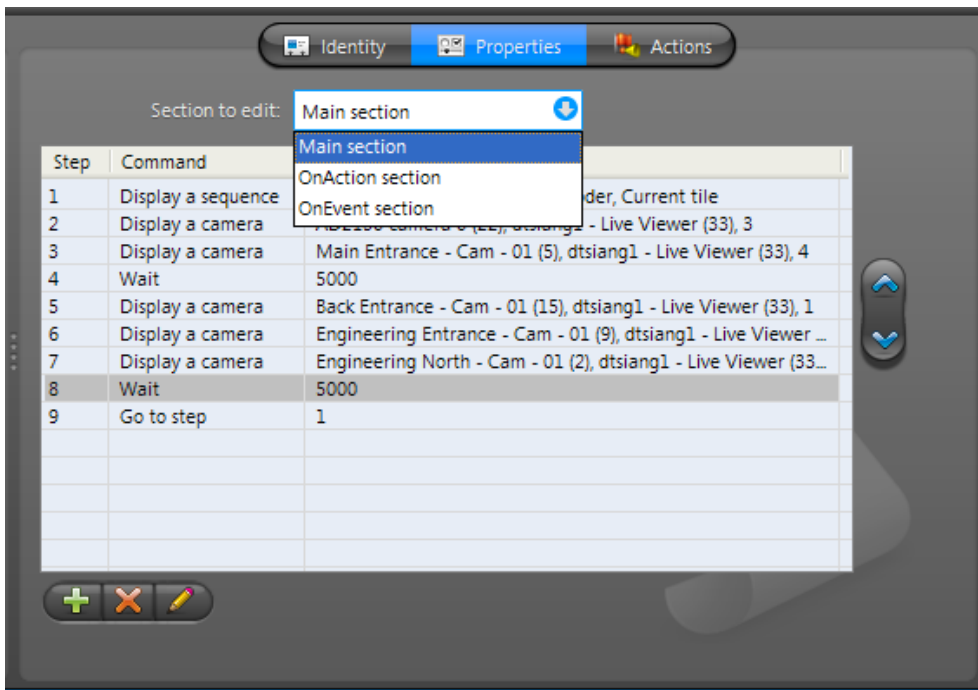
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [マクロ](#)

マクロ プロパティ




マクロプロパティタブで、管理者はマクロウィザードの助けを借りてマクロコマンドステップを定義することができます。これはマクロを定義するための最も簡単な方法です。

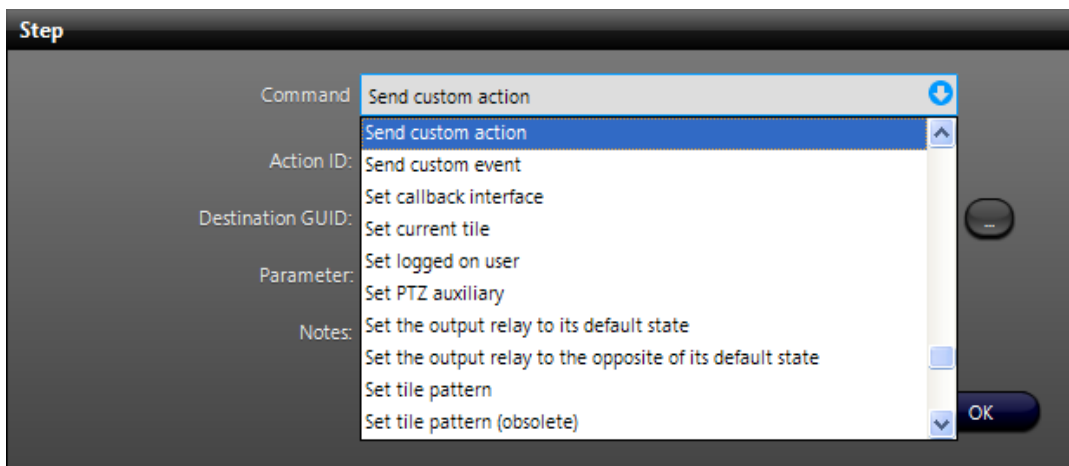
マクロは3つのセクションからなります。

1. メインセクション
2. オンアクションセクション
3. オンイベントセクション

それぞれ個々のセクションの中でステップを編集できます。

マクロステップを追加するには：

1. 一番上のセクション選択リストから編集したいセクションを選択してください。
2. マクロプロパティタブの一番下でステップ追加ボタン  をクリックします (上記画像参照)。
3. 現れるステップダイアログで、ドロップダウンメニューリストから希望のコマンドを選択します。




選択されたコマンドによって、ダイアログの残りがその外観を適切なアーギュメントを入力するようユーザに促すために変えるでしょう。次のテーブルはそれらの対応するアーギュメントでウィザードから利用可能なコマンドを要約します。





コマンド	アーギュメント 1	アーギュメント 2	アーギュメント 3
アラームを承認する	アラーム実例 ID		
ライブビューアでアラームを承認する	モニタID		
タイプを使ってライブビューアでアラームを承認する	モニタID	承認タイプ	カスタムイベントID
コンテキストを使ってアラームを承認する	コンテキストストリング		
コンテキストとタイプを使ってアラームを承認する	コンテキストストリング	承認タイプ	カスタムイベントID
タイプを使ってアラームを承認する	アラーム実例 ID	承認タイプ	カスタムイベントID
ブックマークの追加	カメラ	ブックマークテキスト	
発見結果の追加	戻り値	第一発見値	第二発見値
アラーム用の取付けた/取外したアクティブタイル	モニタID	アクション (取付ける, 取外す)	
カメラをブロック	カメラ	ブロックレベル	
ライブビューアで入力焦点を変える	モニタID	範囲 (ライブビューア=ワークスペース を参照)	
インスタント再生の再生速度を変更する	モニタID	操作 (増加・減少)	
見ているカメラのPTZ速度を変更する	モニタID	操作 (増加・減少)	
シリアルポートを閉じる	処理		
エンコーダをデコーダと接続する	エンコーダ	デコーダ	
PTZの制御	カメラ	PTZ操作	パターン1 & 2 (オプション)
カスタムアクションの作成	記述	アクションID	
カスタムイベントの作成	記述	イベントID	
オブジェクトの作成	ProgID	オブジェクト名	
レイアウトのサイクル	モニタID	方向 (次・前)	
パターンのサイクル	モニタID	方向 (次・前)	
タイルのサイクル	モニタID	方向 (次・前)	
オブジェクトを破壊する	ProgID		
デコーダからエンコーダを切断する	エンコーダ	デコーダ	
カメラの表示	カメラ	モニタ	タイルID
シークエンスの表示	カメラシークエンス	モニタ	タイルID
ライブビューアでURLアドレスを表示する	URL	モニタ	タイルID
マクロ終了			
現在のタイルを広げる	モニタID		
発見	発見基準	結果のリスト	
各ブロック用	定義ダイアログを開く		
アラームの転送	アラーム実例 ID	ユーザまたはユーザグループ	
コンテキストを使ってアラームを転送	コンテキストストリング	ユーザまたはユーザグループ	

接続されたデコーダリストを得る	エンコーダ	結果の変数名	
接続されたエンコーダを得る	デコーダ	結果の変数名	
現在のデコーダIDを得る	戻り値		
現在のデコーダタイプを得る	戻り値		
現在のエンコーダIDを得る	戻り値		
現在のエンコーダタイプを得る	戻り値		
現在のマクロ引数を得る	戻り値		
現在のマクロGUIDを得る	戻り値		
現在のタイルを得る	戻り値		
現在のユーザGUIDを得る	戻り値		
現在のアクション記述を得る	戻り値	アクションID	
現在のイベント記述を得る	戻り値	イベントID	
実体を得る	戻り値	実体GUID	
実体GUIDを得る	戻り値	実体ID	実体タイプ
実体IDを得る	戻り値	実体GUID	
実体タイプを得る	戻り値	実体GUID	
結果の数を得る	戻り値	結果のリスト	
ユーザGUIDを得る	戻り値	ユーザ名	
プリセットへ行く	カメラ	プリセット番号	
ステップへ行く	ステップ番号		
シークエンスの固定	シークエンス	モニタ	
ブロックの条件	定義ダイアログを開く		
見ているカメラで音声を聞く	モニタID	操作 (開始・停止)	
次のシークエンス	シークエンス	モニタ	
シリアルポートを開く	処理	シリアルポートID	
イベント録画品質を優先する	カメラ		
手動録画品質を優先する	カメラ		
接続されたタイルの置き換えを防ぐ	フラグ (正・誤)		
前のシークエンス	シークエンス	モニタ	
見ているカメラを録画	モニタID	操作 (開始・停止)	
標準的な設定としての録画品質	カメラ		
タイルからカメラを取り除く	モニタ	カメラ	タイルID
現在のタイルを取り除く	モニタID		
タイルからシークエンスを取り除く	モニタ	シークエンス	タイルID
シークエンスの再開	シークエンス	モニタ	
パターンの実行	カメラ	パターン番号	オン (正・誤)
マクロの実行	マクロ		
マクロ実例の実行	マクロ	実例名	アーギュメント
コンテキストでマクロ実例を実行	マクロ	現在のユーザ	7つの他のパラメータ
メッセージを送る	ユーザ	メッセージ	
アーカイブプレイヤーからメッセージを送る	ユーザ	メッセージ	
ライブビューアからメッセージを送る	ユーザ	メッセージ	
アラート音を送る	ユーザ	サウンド名	

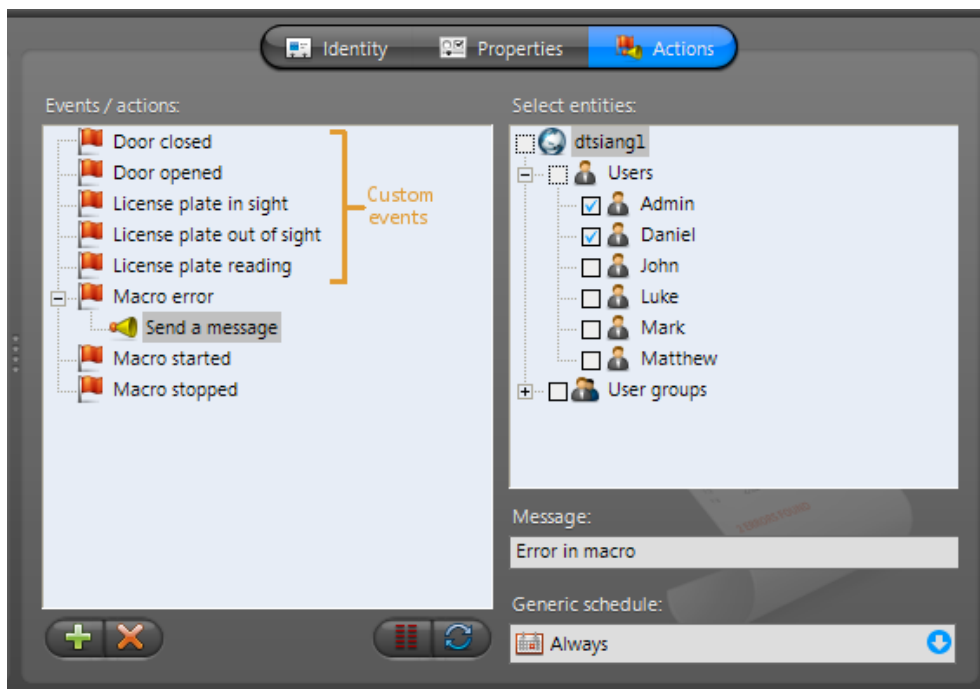
電子メールを送る	ユーザ	テキスト	
カスタムアクションを送る	アクションID	宛先 GUID	パラメータ、ノート
カスタムイベントを送る	イベントID	ソースGUID	パラメータ、ノート
コールバックインタフェースのセット	オブジェクト名	タイルID	
現在のタイルのセット	モニタ	タイルID	
ログインしたユーザのセット	ユーザ名		
PTZ補助のセット	カメラ	補助番号	オン (正・誤)
そのデフォルト状態にリレー出力をセット	リレー出力		
そのデフォルト状態の反対にリレー出力をセット	リレー出力		
タイルパターンのセット	モニタID	パターンコード	レイアウト番号
バックアップの開始	アーカイブ		
録画の開始	カメラ	期間	
マクロの停止	実例名		
録画の停止	カメラ	期間	
見ているカメラで話す	モニタID	操作 (開始・停止)	
アラームを引き起す	アラーム		
コンテキストを使ってアラームを引き起す	アラーム	コンテキストストリング	
カメラのブロックを解除	カメラ		
ライブビューアでマップを見る	サイト	モニタID	タイルID
待機	時間 (ミリ秒)		
書き込みシリアルポート	処理	書くべきデータ	

上記コマンドのいくつかの説明については、ウェルカム - システム概念 - イベント処理で[アクション定義](#)の項を参照してください。

 上記にリストされたものより多くのコマンドが、Genetec Omnicast SDKによってサポートされることに注意してください。すべてのSDK方法とサンプルコードの完全な参照のために、「Genetec Omnicast SDKヘルプ」を参照してください。このドキュメンテーションへのショートカットがGenetec Omnicastプログラムグループのヘルプフォルダで見つかります。

4. 値を入力するか、またはコマンドアークギュメントのために適切な選択を行い、OKをクリックしてください。新しいステップがリストの一番下に加えられます。
5. シークエンスでステップ順に変更するために上  および下  ボタンを使用してください。
6. 選択されたステップを変更するために編集ボタン  を使用してください。
7. ステップを取り除くためにステップの取り外しボタン  を使用してください。
8. 変更を保存するために設定枠の一番上で「変更を適用する」をクリックしてください。
9. 生成されたVBScriptはマクロ - [コード](#)タブで見ることができます。

マクロ アクション



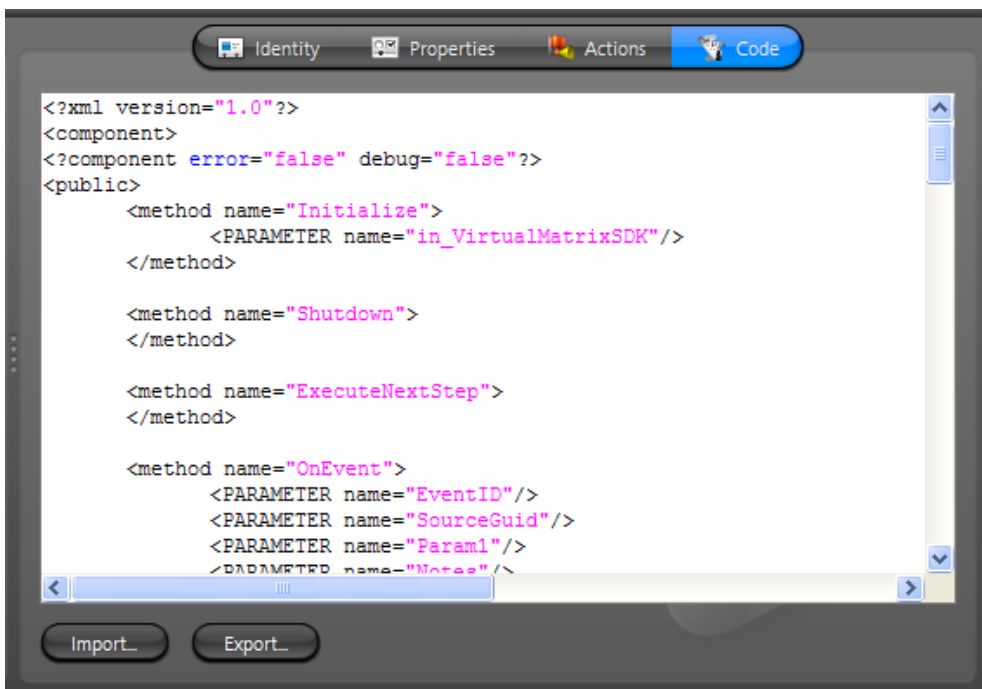
アクション (🔧) タブで、管理者は全般 [マクロイベント](#)と[カスタムイベント](#)に基づいて特定のシステム作用をプログラムすることができます。

[全般予定](#)は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

設定ツール > 設定枠 > マクロ > アクション

マクロ コード



マクロコード (🔑) タブはユーザがマクロウィザードによって生成されたVBScriptを変更するか ([プロパティタブ参照](#))、またはそれら自身のコードを書くことを可能にします。

ファイルから既存のVBScriptをインポートするために「インポート」ボタンを使用してください。

ファイルに現在のVBScriptをエクスポートするために「エクスポート」ボタンを使用してください。

上記のオプションはユーザがマクロのためにVBScriptプログラムを書くためにより洗練されたエディタで作業することを可能にします。ツールリファレンス下の[マクロエディタ](#)を見てください。

⚠ ユーザが手動でVBScriptを編集することに決めるなら、マクロウィザードはもう使うことができません。一旦コードを手動で修正されると、[プロパティタブ](#)で示されるステップは消滅します。逆に、手動でコードを変えた後で、ユーザがマクロウィザードを使うことに決めるなら、すべて前に手書きのコードが失われるでしょう。

設定ツール > 設定枠 > マクロ > コード


マクロ予定





マクロ予定は**バーチャルマトリクス**によって特定の**マクロ**の自動的な実行に適用された**全般予定**です。マクロと全般予定以外に、マクロ予定はさらにマクロ実行に必要なコンテキスト変数を指定します。

マクロ予定のセッティングを変更するために、視界選択枠(左側)で**フィジカルビュー**または**予定管理**ビューを選択してください。フィジカルビューにいるならバーチャルマトリクス(📊)ノードを、または予定管理ビューにいるならマクロ予定(📅)ノードを広げて、次に希望のマクロ予定を選択してください。選択された予定の設定は**設定枠**(右側)に現れます。


マクロ予定の設定枠は次のプロパティシートを含んでいます。

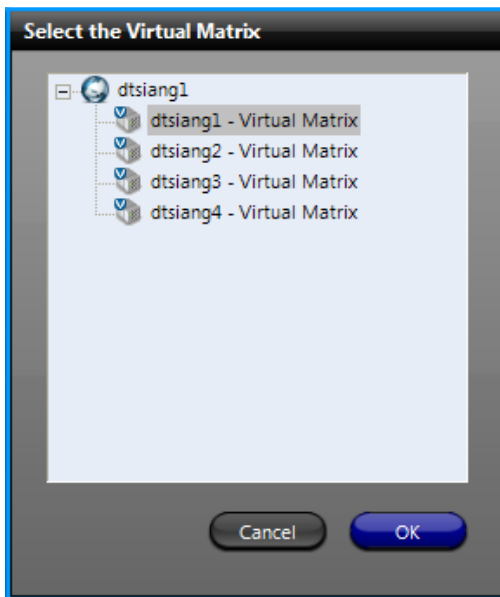
 **識別** - 実体名・記述・特定情報。

 **プロパティ** - 予定・マクロ・コンテキスト変数を定義します。

 **スタンバイバーチャルマトリクス** - 予定を実行することに責任があるバーチャルマトリクスのリスト(**アドバンスドモード**)。

マクロ予定を作成するには：

1. 視界選択枠から**予定管理**ビューを選択します。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタンをクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「マクロ予定」を選択します。次のダイアログが現れます。



4. マクロを実行しているべきバーチャルマトリクスを選択してください。
5. 新しいマクロ予定を作成するためにOKをクリックしてください。[フィジカルビュー](#)を見ているなら、新しいマクロ予定が選択されたバーチャルマトリクス (🌐) の下に現れます。[予定管理](#)ビューを見ているなら、新しい実体はマクロ予定 (📅) ノードの下に現れます。
6. 予定のために名前と記述 (オプション) を入力してください
7. [プロパティ](#)タブから、スクリプトを実行するよう選んで、実行時間とコンテキストを定義してください。
8. 適用可能なら、この予定に従っているスタンバイバーチャルマトリクスのリストを定義するために、[スタンバイバーチャルマトリクス](#)タブをクリックしてください。

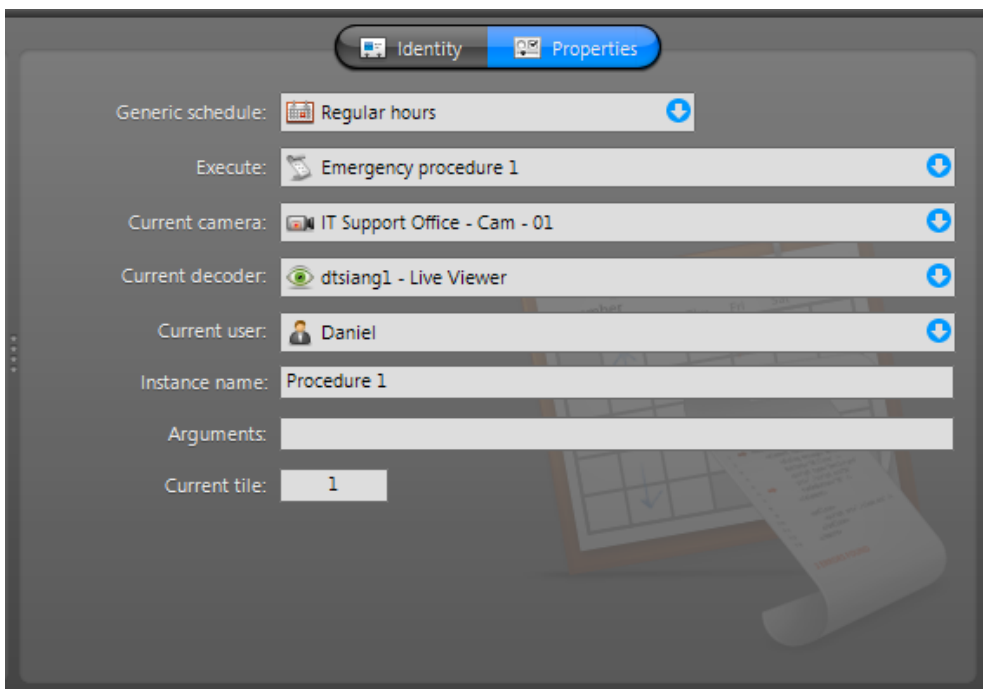
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

設定ツール > 設定枠 > マクロ予定

マクロ予定 プロパティ



指定されたマクロを実行するために、プロパティ (🔗) タブは予定とコンテキスト変数を定義します。

全般予定

マクロが実行しているべき日時は**全般予定**によって定義されます。

実行

実行すべき**マクロ**をここで指定します。

コンテキスト変数

次の6つのパラメータが「現在の」コンテキスト変数用の値をセットします。「現在の」コンテキスト変数は一般にマクロの呼出しコンテキスト (例えば**ライブビューア**・**CCTVキーボード設定ツール**・**トリガイイベント**など) に従ってセットされます。

マクロが設定ツールから実行されると、コンテキスト変数がセットされません。

- | | |
|---------|---|
| 現在のカメラ | 現在の「カメラ (またはカメラシーケンス) を指定します。 |
| 現在のデコーダ | 現在の「デコーダ (ライブビューアまたはアナログモニタ) を指定します。 |
| 現在のユーザ | 現在の「ユーザを指定します。 |
| 実例名 | 別のマクロからこのマクロ実例を止める必要がある場合に備えて、このマクロ実例を識別するためにこの文字列を使います。マクロ - プロパティ の項目下の「マクロの停止」を見てください。
1つ以上のマクロ実例が同じ名前を持つなら、「マクロの停止」コマンドがそれらのすべてを止めることに注意してください。 |
| アーギュメント | 選択されたマクロにアーギュメントを渡すためにこの文字列を使ってください。ここに従うべき特定の形式がありません。アーギュメント文字列を解析することは選択されたマクロの実装に依存します。 |
| 現在のタイル | 現在の「タイルIDを指定します。
選択された「現在の」デコーダがライブビューアである場合に限り適用可能です。 |

各コンテキスト変数のために適用可能な実体を選ぶためにドロップダウンボタン (⌵) を使ってください。

さらに読む

現在のコンテキスト変数とそれらの使用についてさらに学ぶために、「Genetec Omnicast SDK」ヘルプから「現在のプロパティを使う方法」のセクションを参照してください。このドキュメンテーションへのショートカットがGenetec Omnicastヘルププログラムグループのヘルプフォルダで見つかります。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [マクロ予定](#) > [プロパティ](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

マクロ予定 スタンバイバーチャルマトリクス



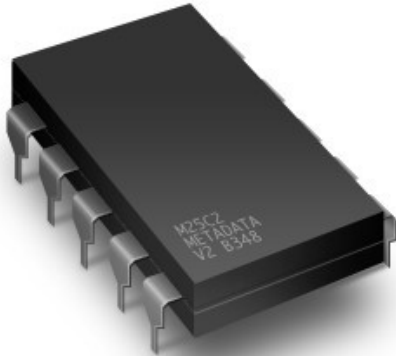
スタンバイバーチャルマトリクス (📄) タブはこのマクロ予定 を実行するよう選ばれる バーチャルマトリクス をリストします。

リストの一番上に現れるバーチャルマトリクスは予定のマスターです。それは通常 の状況 でマクロ予定 を実行しているべきものです。マスターが失敗するなら、予定の実行はラインで自動的に次のバーチャルマトリクスに移されるでしょう。

上 ⬆ および下 ⬇ ボタンでスタンバイバーチャルマトリクスの順序 を変えることができます。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [マクロ予定](#) > [スタンバイバーチャルマトリクス](#)

メタデータエンジン




メタデータエンジン (ME) はOmnicastとビデオ分析ソフトウェアや販売時点管理アプリケーションのようなサードパーティアプリケーションとの間のリンクです。特定の[MEプラグイン](#)の使用を通して、メタデータエンジンはサードパーティアプリケーションとの間でOmnicast情報のライブの置き換えを行い、ユーザはライブ映像でこの情報を見るか、または[アーカイブプレイヤー](#)からそれらに問い合わせることができます。システムが備えているかもしれないメタデータエンジンの最大数は[Omnicastライセンス](#)の「メタデータエンジン数」オプションによって決定されます。

メタデータエンジンの設定にアクセスして、視界選択枠 (左側) の[フィジカルビュー](#)からそれ (■) を選択します。MEのプロパティシートは[設定枠](#) (右側) に表示されます。選択されたMEによって制御されたすべてのプラグインはMEノードの下にリストされます。

 [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。

 [プラグイン](#) - メタデータエンジンによってサポートされたプラグイン。

 [アクション](#) - 特定のメタデータエンジンイベントに従って行うべきアクション。

メタデータエンジン設定の一部がサーバ管理から行われます。サーバ管理リファレンスで [アーカイブ](#) 下のセクションを参照してください。

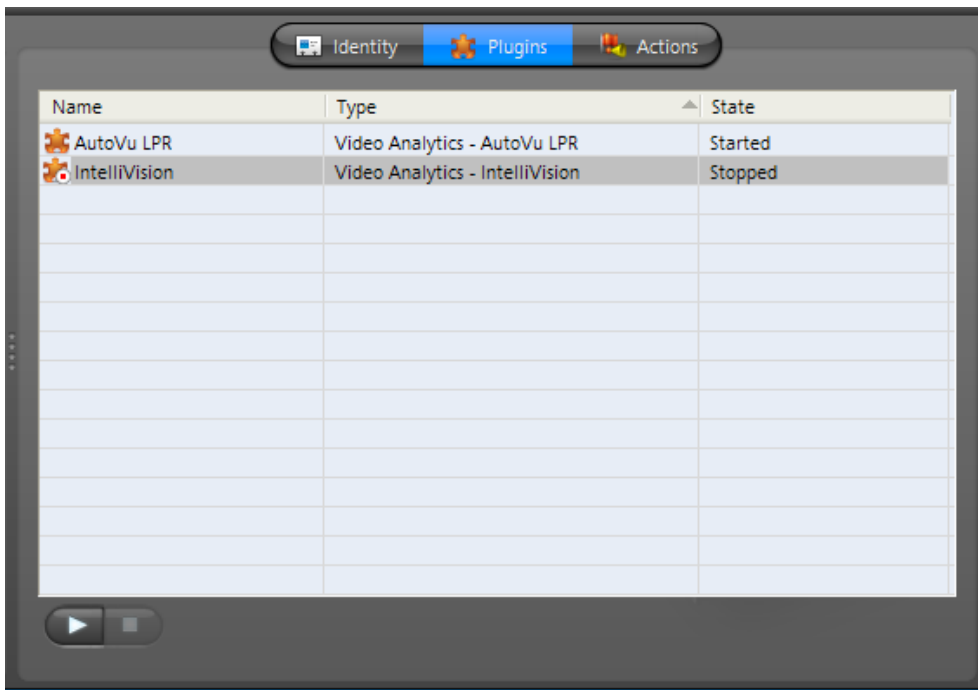
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [メタデータエンジン](#)

メタデータエンジン プラグイン



プラグイン (🌟) タブはこのメタデータエンジンによって制御されたすべてのプラグイン実例をリストします。

メタデータエンジン用の新しいプラグイン実例を作成する方法を学ぶために、設定枠 - MEプラグインの項目下の[\[新しいプラグインを作成するには\]](#)を読んでください。

MEプラグイン実例を削除するために、[フィジカルビュー](#)からメタデータエンジンを選択してください。選択されたメタデータエンジンによって制御されたすべてのプラグインはメタデータエンジン (📦) ノードの下に現れます。削除したいプラグインを選択して、視界選択枠の一番下で ✕ をクリックしてください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [メタデータエンジン](#) > [プラグイン](#)

メタデータエンジン アクション



アクション (🔧) タブで、管理者はイベント/アクションリストで示される[アプリケーションイベント](#)に基づいて特定のシステム作用を設定することができます。

[全般予定](#)は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。


アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [メタデータエンジン](#) > [アクション](#)





マイクロホン (オーディオエンコーダ)



マイクロホンは録画のために音波を電子信号に変換するデバイスです。IPネットワーク上で送信できるように、オーディオエンコーダはマイクロホンによって作成されたアナログ信号をデジタル形式に変換するデバイスです。オーディオエンコーダはエンコーダユニットで見つかる多くのデバイスの1つにすぎません。マイクロホンとオーディオエンコーダは非常に密接に関連しているので、2つの用語は互換的にOmnicastで使われます。

マイクロホンの設定を見るか、あるいは変更するために、視界選択枠 (左側) の [ロジカルビュー](#) または [フィジカルビュー](#) からそれ () を選択します。選択されたマイクロホンの設定プロパティは [設定枠](#) (右側) に示されます。

マイクロホンの各プロパティシートで1つ、計4つのタブが利用可能です。

-  [識別](#) - マイクロホン名・記述・特定情報
-  [プロパティ](#) - オーディオエンコーダプロパティ
-  [特定設定](#) - ユニット用のオーディオモード設定 (ある特定モデルに適用できるだけです!)
-  [ネットワーク](#) - ネットワークプロパティ ([アドバンスドモード](#))

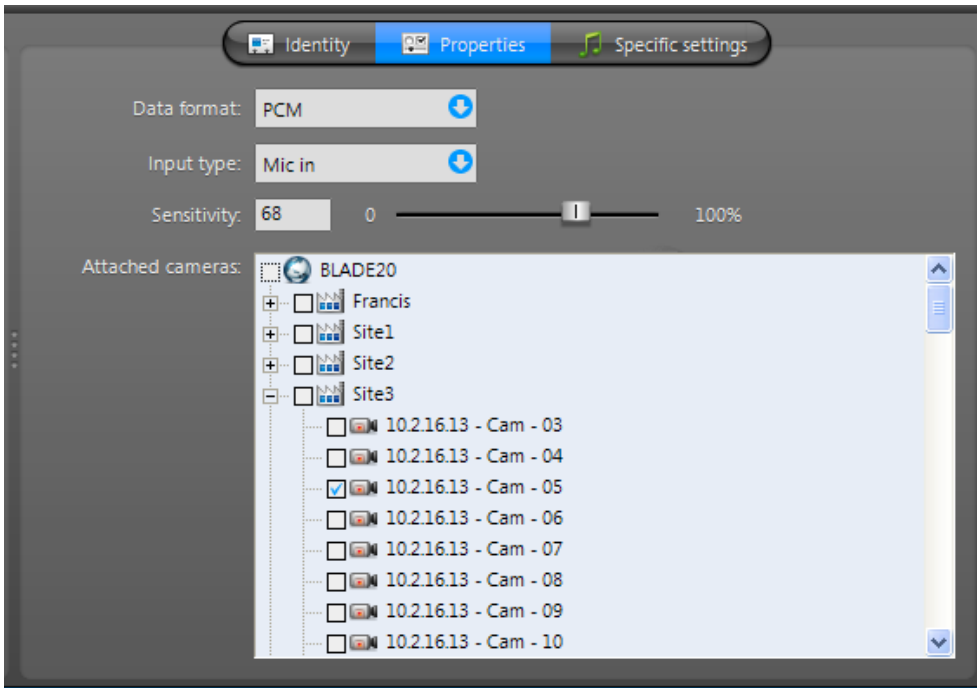
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [マイクロホン \(オーディオエンコーダ\)](#)

マイクロホン プロパティ



プロパティ (🔧) タブを選択することで選択されたオーディオエンコーダ (マイクロホン) の設定を可能にします。

サンプリングレート (固定)

アナログ音波の振幅がデジタル形式に換わる時、「サンプル」レート。ユニットのいくつかのモデルでサンプリングレートを調整することができます。その場合には、それを**特定設定**タブから変更することができます。

データ形式

PCM - パルスコード変調はアナログ波をデジタル信号に変換するために使われるアルゴリズムです。無圧縮はアナログからデジタル形式までアルゴリズムのただ連続した変換で使われます。

Mulaw - Mulawは信号情報をコード化して、圧縮する圧縮アルゴリズムを使ってアナログ波をデジタル信号に変換するために使用されるアルゴリズムです。利用可能なとき、Mulawは推奨される形式です。

GSM - モバイル遠隔通信用のグローバルシステムはデジタル式携帯電話のために使われるプロトコルです。GSMは最も高い圧縮率を提供します。そのため、オーディオ品質を犠牲にして帯域幅使用を節約します。

チャンネル (固定)

モノラルまたはステレオ方式のオーディオエンコーディング。このソフトウェアがモノラルおよびステレオ方式の両方をサポートするのに対して、選択はいくつかのオーディオエンコーダユニットのハードウェア限界のために利用できないかもしれません。

入力タイプ

マイクロホンまたはラインソースとしての入力の転送元。転送元が前もって増幅されるなら、「ラインイン」を選択する必要があります。マイクロホンが直接ユニットに接続しているなら、「マイクイン」を使ってください。後者の場合は、信号はハードウェアから20 dB (デシベル) によって増幅されます。

感度

スライダを希望の増幅レベル (デフォルト = 68) に置いてください。レベルが低いと、それだけ周囲のノイズに対してマイクロホンは過敏にはなりません、録画レベルも同じ低くなります。

取付けたカメラ

カメラツリーはマイクロホンに接続しているカメラを示して、ユーザがカメラへのマイクロホン接続を変更することを可能にします。

カメラがマイクロホンに接続しているとき、スピーカオン/オフボタン (🔊) はカメラが表示されるライブビューアの[ビューイングタイトル](#)で有効になります。

多くのカメラ (例えば同じ部屋の異なる角度を示しているカメラ) に、マイクロホンを関連づけることができることに注意してください。ですが、カメラはただ1つのマイクロホンに関連づけることができます。同じカメラ設定の項目下の[リンクタブ](#)を見てください。

[設定 ツール](#) > [設定 枠](#) > [マイクロホン \(オーディオエンコーダ\)](#) > [プロパティ](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

マイクホン 特定設定




マイクホンの特定設定 (🎵) タブはその[ユニットのオーディオ](#)タブと同じです。このタブで何かを変えることは同じユニットのすべてのオーディオデバイスに影響を与えるでしょう。

オーディオモード

同時に話をして (オーディオエンコーダを通して信号を送る)、聞く (オーディオデコーダを通して信号を受け取る) ために、「全二重」を選択してください。これはデフォルト設定であって、ほとんどの状況で使われるべきです。

半二重モード (話をする事と聞く事を交互に繰り返します) で稼働させるために「Push-To-Talk (PTT)」を選択します。2台のユニットが一緒に接続されていて、音声は[デジタル入力](#)を通して制御することが可能でなければならぬときのみ、この特定設定が必要です。

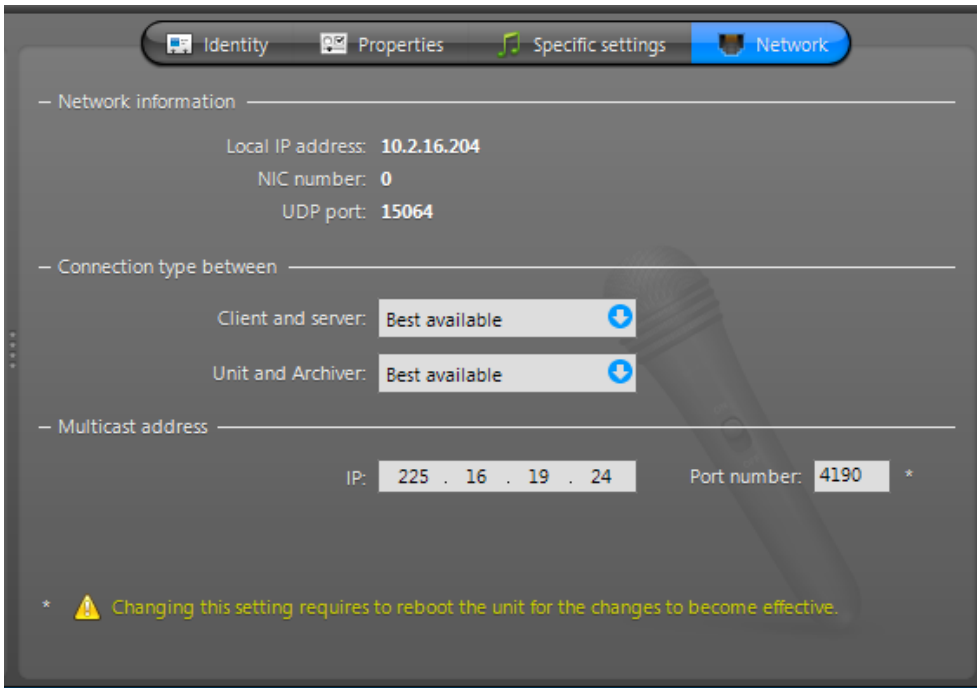
さらにここでオーディオモードを変えることは同じユニットに属している[スピーカ](#) (オーディオデコーダ) でオーディオモードを変更します。

 この設定を変えることで、ユニットをリポートする必要があるかもしれないことに注意してください。必要ならば、ユニットは次の分内に自動的にリポートし、一時的に利用できなくなります (不活性として表示)。対応するユニットの[ネットワーク](#)タブに行き、「リポート」ボタンをクリックすることによって、すぐにリポートするようユニットに強要することができます。

サンプリングレート

お手持ちのユニットモデルでサンプリングレートの設定が可能な場合に限り、このコントロールは有効です。中国語のような多くのイントネーションの繊細さを持っている言語においては、高サンプリングレートが推奨されます。[プロパティ](#)タブから現在のサンプリングレートを選択することができます。

マイクロホン ネットワーク



ネットワーク (🌐) タブを選択することで、管理者はオーディオエンコーダによって使われる接続タイプを選ぶことができます。

ネットワーク情報 (固定)

- ローカルIPアドレス** ネットワーク上のデバイスのアドレス。
- NIC番号** マルチキャストでデバイスによって使われるネットワークアダプタ識別子。
- UDPポート** 接続タイプがユニキャストUDPである時使われるポート番号。

接続タイプ (調整可能)

- クライアントとサーバ** ここでクライアントとサーバ間でこのオーディオエンコーダのために使われるべき接続タイプを選んでください。
- ユニットとアーカイブ** ここでユニットとアーカイブ間でこのオーディオエンコーダのために使われるべき接続タイプを選んでください。

接続タイプのそれぞれの意味に関する詳細のために、ウェルカム - システム概念の項目下の[ネットワーク接続タイプ](#)の項を参照してください。

マルチキャストアドレス (調整可能)

ユニットが発見される時、マルチキャストアドレスとポート番号は自動的にシステムによって割り当てられます。各オーディオエンコーダが固定されているポート番号で異なったマルチキャストアドレスを割り当てられます。これは最も効率的な設定です。

通常、マルチキャストアドレスに関心を寄せる必要がありません。しかしながら、マルチキャストアドレスが不足しているなら(ある特定のスイッチが128に制限されます)、複数のデバイスで同じマルチキャストアドレスを使うことによって、およびそれぞれに異なったポート数を割り当てることによって、問題を解決することができます。この解決策が、それがネットワークで必要であるほど、それがより多くのトラフィックを起すので、それぞれのデバイスに異なるアドレスを使うより効率的ではないことに注意してください。

⚠️ すべてのマルチキャストアドレスは224.0.1.0から239.255.255.255までの間でなければなりません。これらの変更を有効にするために、ユニットをリブートしなくてはなりません。そうするために、対応するユニットの[ネットワーク](#)タブに行き、「リブート」ボタンをクリックしてください。

モニタグループ



アラーム表示のために**アナログモニタ**を設定するためにモニタグループが使われます。アラームを表示する唯一の他の方法はライブビューアプリを使うことです(ライブビューア - ビューイング枠の項目下の**ビューイングタイトル**を参照)。ライブビューアのビューイングタイトルがアナログモニタと比較することができる同じ方法で、ビューイングタイトルを取付けることはモニタグループにモニタを割り当てること比較することができます。

モニタグループの設定にアクセスするために、視界選択枠(左側)で**アラーム管理**ビューからそれを選択してください。モニタグループ(🖥️)ノードを広げて、それから希望のモニタグループを選択してください。選択された実体の設定は**設定枠**(右側)に現れます。

モニタグループの設定枠は2つのプロパティシートを含んでいます。

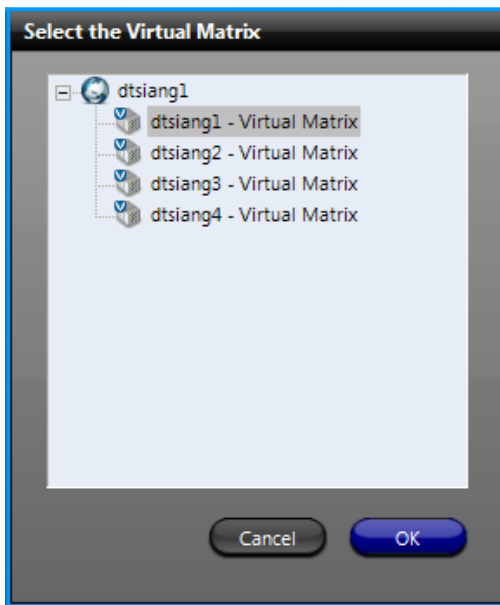
📄 **識別** - 実体名・記述・特定情報。

📄 **プロパティ** - アラーム表示オプションとグループのアナログモニタを定義します。

📄 **スタンバイバーチャルマトリクス** - モニタグループを管理することに責任があるバーチャルマトリクスリスト(**アドバンスドモード**)。

新しいモニタグループを作成するには：

1. 視界選択枠から**アラーム管理**ビューを選択します。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン **+** をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「モニタグループ」を選択します。次のダイアログが現れます。



4. モニタグループを管理しているべきバーチャルマトリクスを選択してください。
5. 新しいモニタグループを作成するためにOKをクリックしてください。[フィジカルビュー](#)を見ているなら、新しいモニタグループが選択されたバーチャルマトリクスの下に現れます。[アラーム管理ビュー](#)を見ているなら、新しいモニタグループはモニタグループノードの下に現れます。
6. 空白の設定ページがスクリーンの右側に現れます。新しいモニタグループの名前を入力してください。
7. モニタグループの構成要素を定義するために[プロパティ](#)タブをクリックしてください。
8. 適用可能であるなら、このモニタグループを管理しているスタンバイバーチャルマトリクスのリストを定義するために、[スタンバイバーチャルマトリクス](#)タブをクリックしてください。



注意 各モニタグループがモニタグループを管理するバーチャルマトリクスを稼働させるマシンで少なくとも10MBのバーチャルメモリを必要とします。

 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

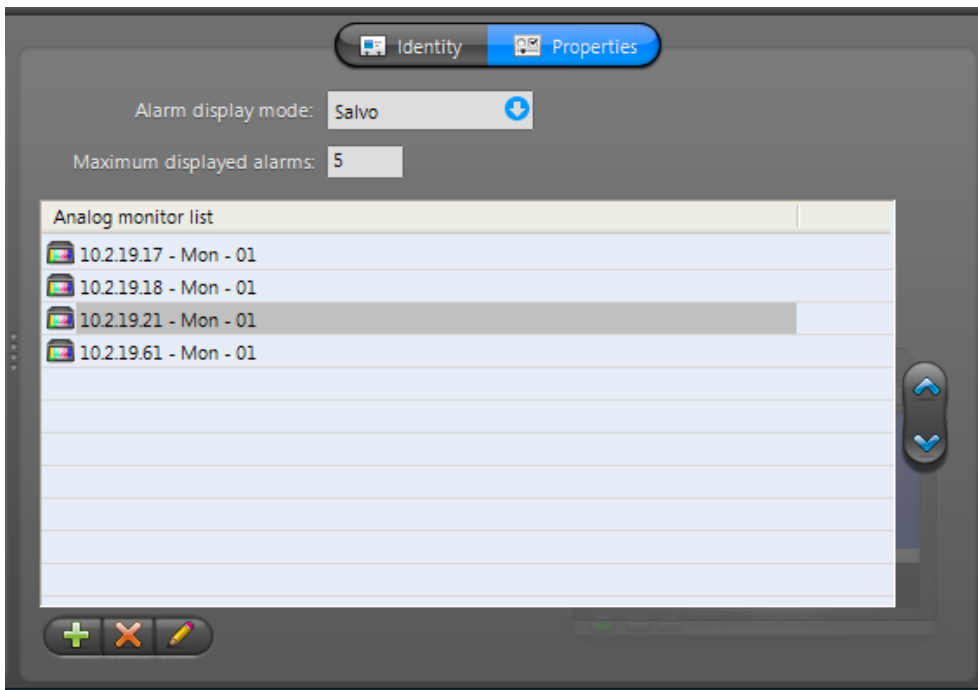
 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [モニタグループ](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

モニタグループ プロパティ



プロパティ (🔑) タブはCCTVキーボードを制御するために必要な基本的な設定を定義します。

アラーム表示モード


Omnicastに選択すべき3つの別個のアラーム表示モードがあります。

- シンプル** アラームカメラはそれらのアラーム優先権に従って取付けたビューイングタイル毎に1つ表示されます。それらのすべてに配置するのに十分な取付けたタイルがある限り、複数のアラームを同時に表示することができます。
- 一斉切換** 必要とされる同じ数だけの取付けたビューイングタイルを使って、アラームに割り当てられたすべてのカメラは同時に表示されます。1つのアラームを一度に表示することができます。
- ブロック** すべてのカメラは同じビューイングタイルからアラームサイクルを割り当てられます。ライブビューアで利用可能な取付けたタイルの数まで、あるいはそのユーザのために同時に表示されるアラームの最大数まで、複数のアラームを同時に表示することができます。

各表示モードの特性についてさらに学ぶために、ウェルカム - システム概念 - アラーム管理の項目下の[アラーム表示モード](#)の項を参照してください。

同時に表示されるアラームの最大数

ここでモニタで同時に表示することができるアラームの最大数を指定してください。

 ブロック表示モードで、最も良いものはグループでモニタの数を最大限として使用することです。

アナログモニタリスト

グループに属しているアナログモニタのリスト。最も高い優先権を備えたアラームはリストやその他もろもろで最初のモニタで示されます。

モニタグループ スタンバイバーチャルマトリクス



スタンバイバーチャルマトリクス (📌) タブはこのモニタグループを管理するよう選ばれる [バーチャルマトリクス](#) をリストします。

リストの一番上に現れるバーチャルマトリクスはモニタグループのマスタです。それは通常の場合でモニタグループを管理しているべきものです。マスタが失敗するなら、モニタグループの管理はラインで自動的に次のバーチャルマトリクスに移されるでしょう。


上 ⬆ および下 ⬇ ボタンでスタンバイバーチャルマトリクスの順序を変えることができます。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [モニタグループ](#) > [スタンバイバーチャルマトリクス](#)




リレー出力



リレー出力はブザー・光スイッチ・ドアロックなどの外部装置へのオン/オフまたはパルス信号を送るために、Omnicastによって使うことができる [ユニット](#) 上で見つかる出力ピンです。

リレー出力の設定にアクセスして、視界選択枠 (左側) の [ロジカルビュー](#) または [フィジカルビュー](#) からそれ () を選択します。リレー出力の設定プロパティは [設定枠](#) で3つのプロパティシート (右側) で示されます。

リレー出力の各プロパティシートで1つ、計3つのタブが利用可能です。

-  [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。
-  [プロパティ](#) - リレー出力設定プロパティ。
-  [ネットワーク](#) - リレー出力ネットワークプロパティ ([アドバンスドモード](#))。

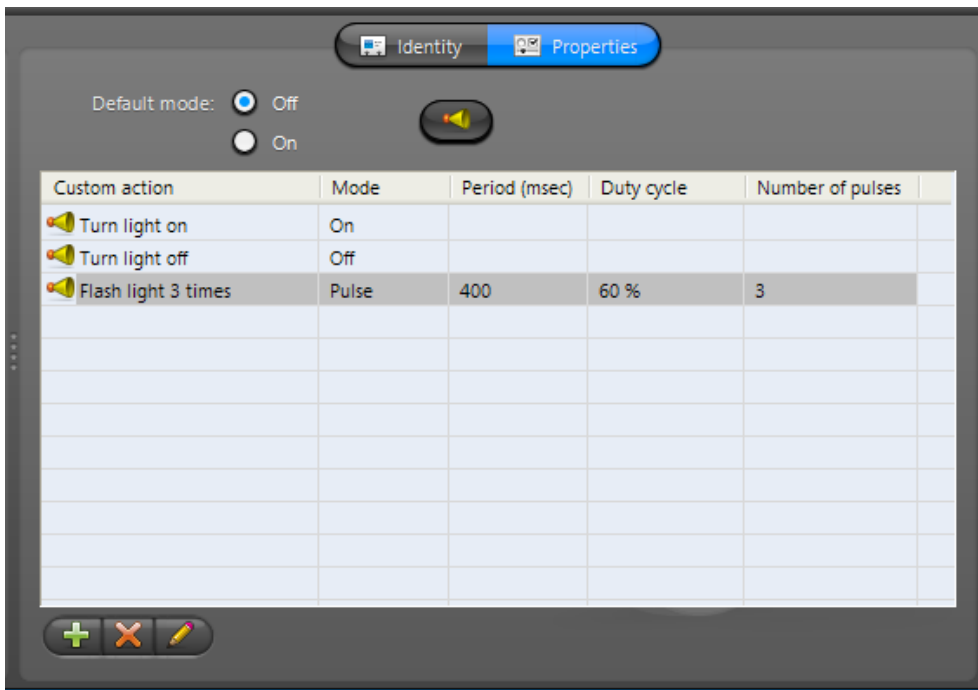
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [リレー出力](#)

リレー出力 プロパティ



プロパティ (🔗) タブはカスタムアクションに特定のリレー出力作用を関連づけるために使われます (ディレクトリ - [カスタムアクション](#)を参照)。一旦カスタムアクションが特定のリレー出力作用に関連づけられると、カスタムアクションがリレー出力によってサポートされると示されます。

プロパティ記述

デフォルトモード

アーカイブが立ち上がる時、またはユニットがリポートされる時で、ユニットを起動させたいモード (オン/ オフ) をここで決めてください。




カスタムアクション設定ページにジャンプするために (⚠) カスタムアクション設定ページにジャンプするために

後方にジャンプするために、視界選択枠 (左側) で [フィジカルビュー](#) (🖥) タブをクリックしてください。


カスタムアクションリスト

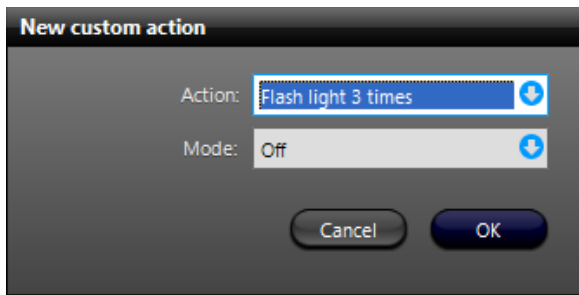
このリストは現在リレー出力作用にマップされたすべてのカスタムアクションを示します (信号オン・信号オフ・パルス信号)。

アクションボタン

-  **追加** カスタムアクションに新しい作用を関連づけます。
-  **削除** 選択されたカスタムアクションに関連づけられた作用を削除します。
-  **編集** 選択されたカスタムアクションに関連づけられた作用を編集します。

カスタムアクションに新しい作用を関連づけるには：

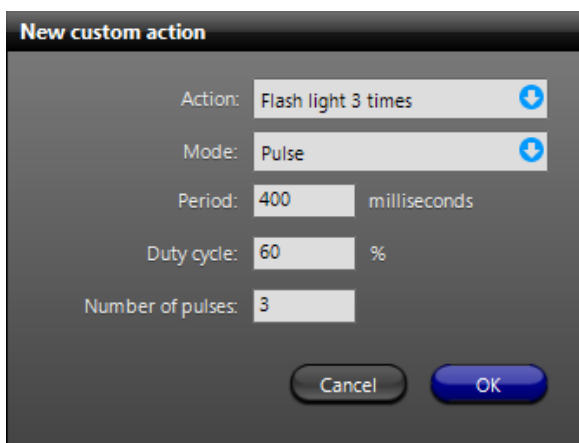
1. リレー出力プロパティタブの一番下で追加ボタン  をクリックします。
2. 新しいカスタムアクションダイアログが現れます。



3. アクションドロップダウンリストからサポートするためにカスタムアクションを選択してください。リストからそれらを選択する前に、ディレクトリ設定の項目下の **カスタムアクション** タブでカスタムアクションを定義しなければなりません。新しいカスタムアクションを定義するために、「カスタムアクションへ行く」ボタンをクリックしてください。

⚠ 2つの異なる作用に同じカスタムアクションを関連づけることができません。

4. モードドロップダウンリストから作用のタイプ、または信号モード(オフ・オン・パルス)を選択してください。パルスを選択されると、3つの追加フィールドが新しいカスタムアクションダイアログに現れるでしょう。

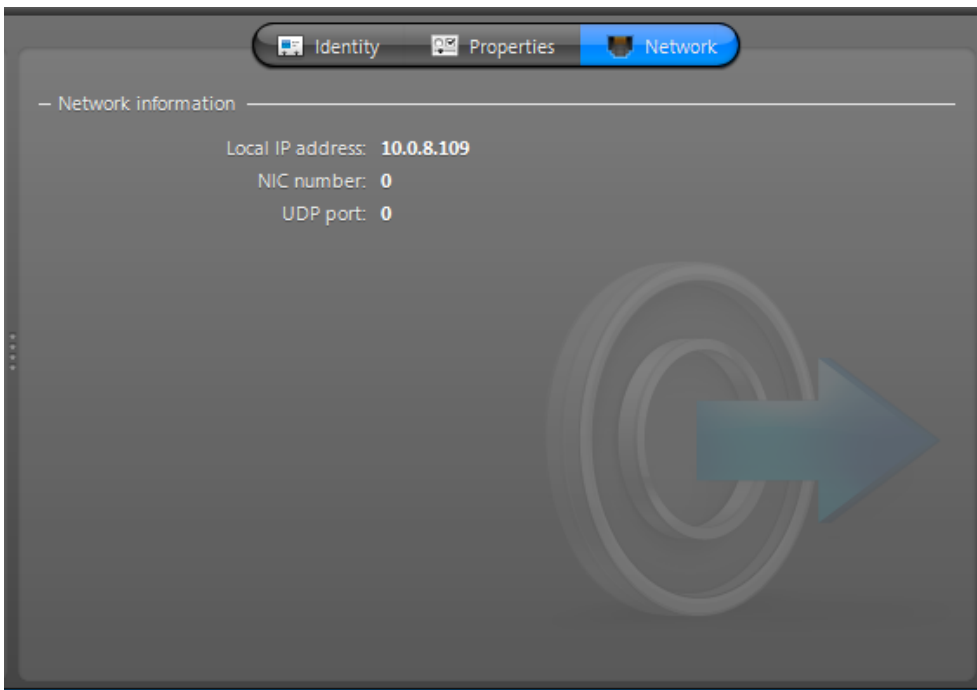


ミリ秒でパルスの持続時間(期間)を示してください。デューティサイクルフィールドに期間内でオン信号の割合を示します。最後のフィールドでパルス数を示してください。

5. カスタムアクションリストへ新しい作用を加えるためにOKをクリックしてください。

6. 変更を保存するために「変更を適用する」をクリックしてください。

リレー出力 ネットワーク



ネットワーク (🌐) タブはリレー出力のネットワークの特性を示します。

ネットワーク情報 (固定)

- | | |
|-------------------|------------------------------------|
| ローカルIPアドレス | ネットワーク上のデバイスのアドレス。 |
| NIC番号 | マルチキャストでデバイスによって使われるネットワークアダプタ識別子。 |
| UDPポート | 接続タイプがユニキャストUDPである時使われるポート番号。 |

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [リレー出力](#) > [ネットワーク](#)

プラグイン



プラグインは大規模システムに特定の機能あるいはサービスを加えるソフトウェアモジュールです。観念は新しいコンポーネントが既存のシステムへ簡単に「プラグインする」ということです。[バーチャルマトリクス](#)・[メタデータエンジン](#)・[ライブビューア](#)の能力を拡張するために、プラグインはOmnicastで使われます。

Omnicastで、プラグインはそれらを拡張しようと努めるアプリケーションの後に名前をつけられます。プラグインの各クラスについてより多く学ぶために以下のリンクをたどってください。

 [バーチャルマトリクス= プラグイン](#)

 [メタデータエンジン= プラグイン](#)

 [ライブビューア= プラグイン](#)

 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [プラグイン](#)






バーチャルマトリクス= プラグイン




バーチャルマトリクス= プラグイン (あるいはVMプラグイン) は [バーチャルマトリクス](#) で使われるよう設計された特定の [プラグイン](#) です。

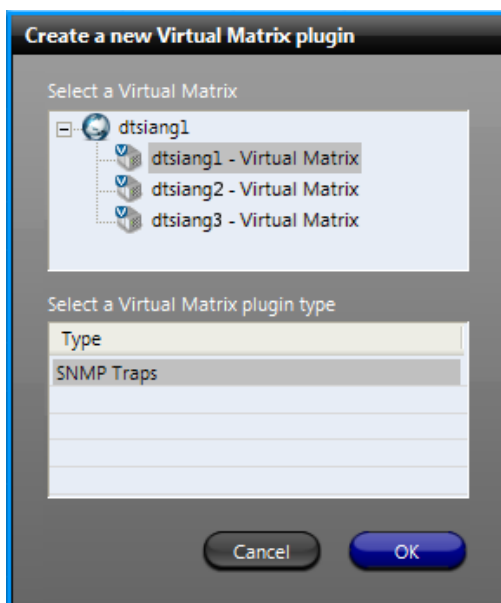
VMプラグインはバーチャルマトリクス= プラグイングループ (🧩) の下の [アドイン管理](#) ビューでのみ見つけることができます。

VMプラグインは5つのプロパティシートで説明されます。

-  [識別](#) - プラグイン名・記述・特定情報。
-  [プロパティ](#) - プラグインタイプに対するプロパティ仕様。
-  [予定](#) - このプラグインの実行のための予定とコンテキスト変数。
-  [アクション](#) - 特定のプラグインイベントに従って行うべきアクション。
-  [スタンバイバーチャルマトリクス](#) - このプラグイン用のバーチャルマトリクス= フェイルオーバーリスト ([アドバンスドモード](#))。

新しいVMプラグインを作成するには：

1. 視界選択枠から [アドイン管理](#) ビューを選択します。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「バーチャルマトリクス= プラグイン」を選択します。次のダイアログが現れます。



4. 新しいプラグインを実行しているべきバーチャルマトリクスを選択してください。選択されたバーチャルマトリクスのもとでプラグインタイプのリストはダイアログの下部パートに現れるでしょう。設備は上記に示された例とは異なるかもしれません。
5. 希望のプラグインタイプを選択して、OKをクリックしてください。
[フィジカルビュー](#)で、新しいプラグインは選択されたバーチャルマトリクス (🏠) の下に現れます。
[アドイン管理](#)ビューで、新しいプラグインはVMプラグインノード (🔧) の下に現れます。
6. 各プラグインタイプが異なる設定を必要とするため、関係がある設定タブを経由するために設定ツールによって促されます。詳細については各設定タブの記述を見てください。
7. 必要ならば、[アクション](#)と[スタンバイバーチャルマトリクス](#)を設定してください。

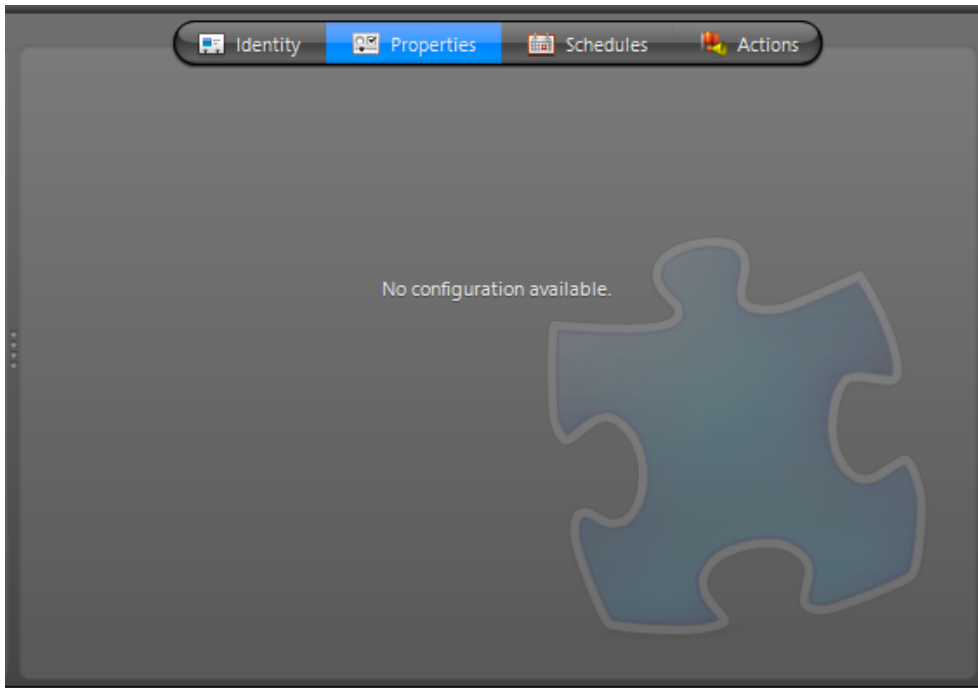
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [プラグイン](#) > VMプラグイン

VMプラグイン プロパティ

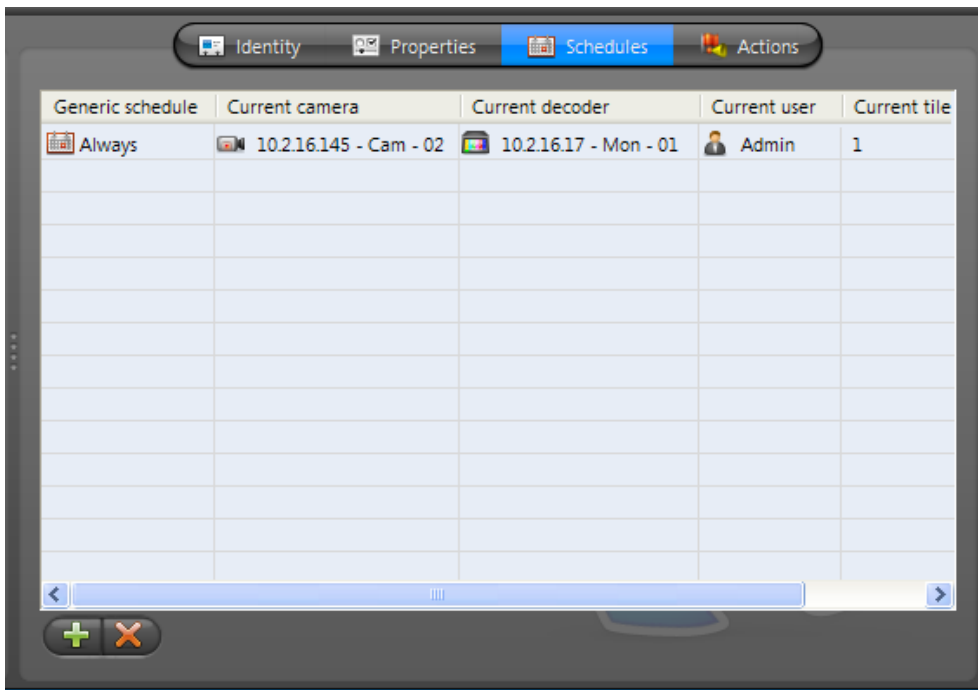


プロパティ (🔑) タブはVMプラグインのこのタイプで指定される設定を表示します。

TBD...

[設定 ツール](#) > [設定 枠](#) > [プラグイン](#) > [VMプラグイン](#) > [プロパティ](#)

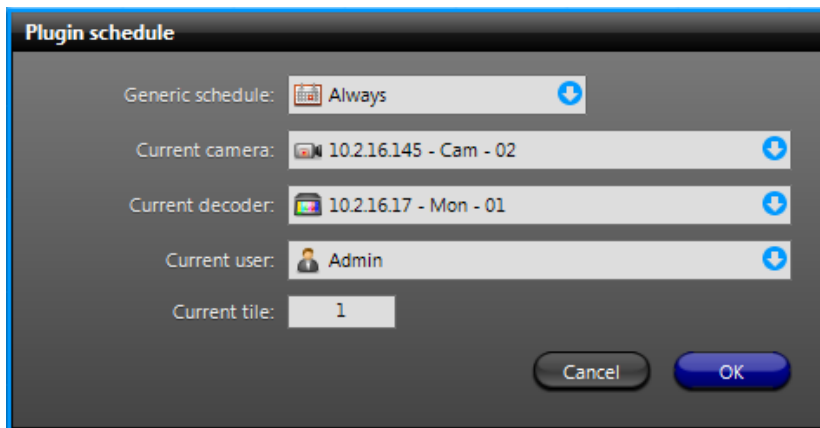
VMプラグイン 予定



予定 (📅) タブは...で使用されます。

予定を追加するには：

1. 追加 **+** ボタンをクリックします。次のダイアログが現れます。

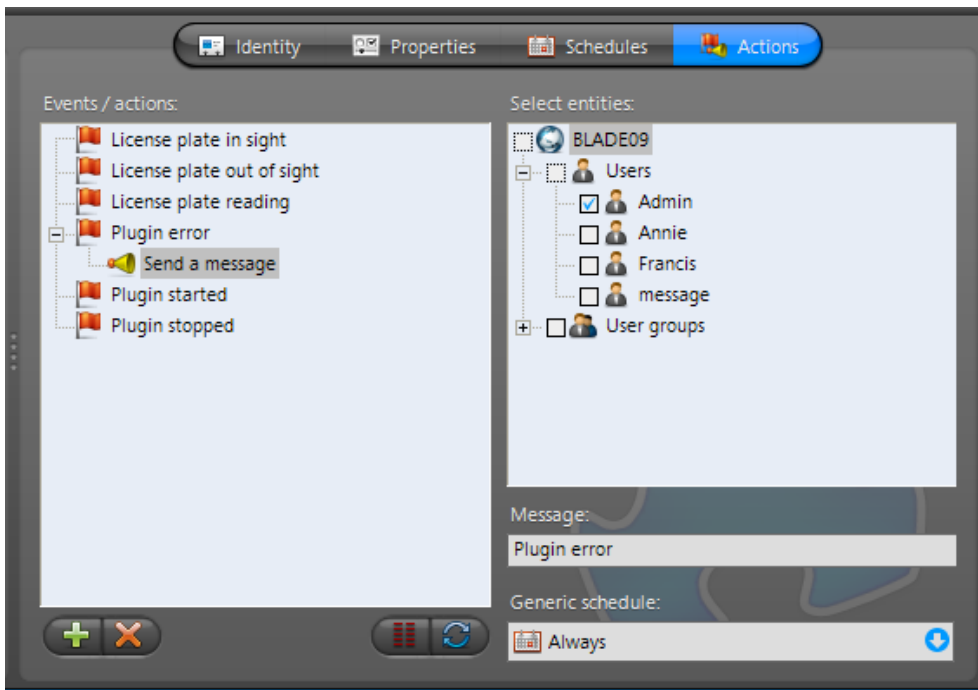


2. マップしたい実体を選択して、外部の識別子を入力してください。

⚠ それぞれのOmnicast実体とそれぞれの外部の識別子が、リストに一度現れるだけであることに注意してください。

3. OKをクリックします。

VMプラグイン アクション



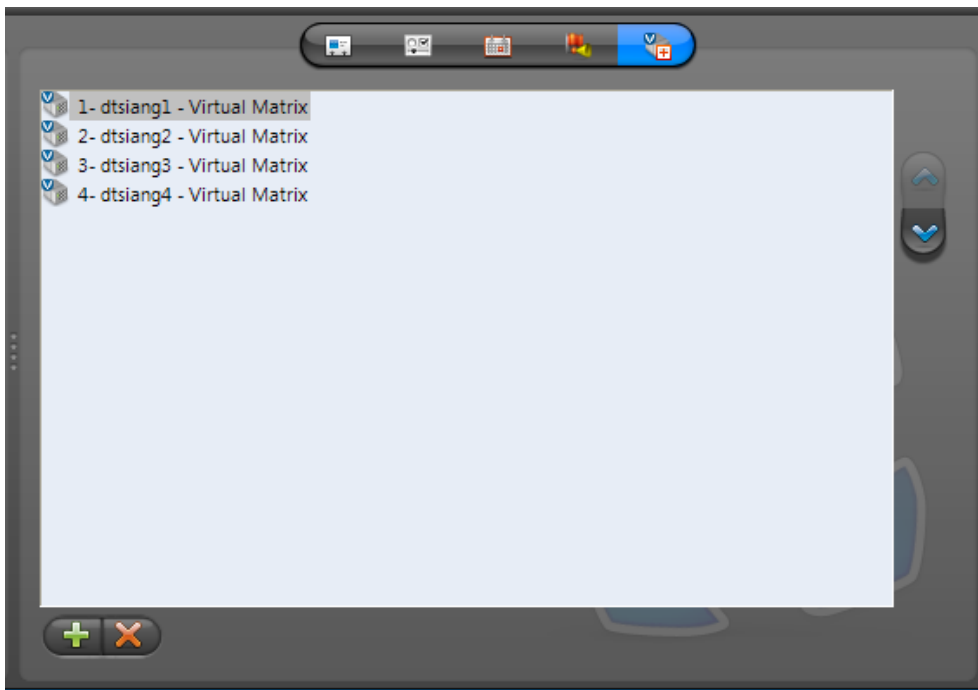
VMプラグイン設定のアクション (🔧) タブで、管理者はイベント/アクションリストで示される[プラグインイベント](#)に基づいて特定のシステム作用をプログラムすることができます。


[全般予定](#)は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。



[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [プラグイン](#) > [VMプラグイン](#) > [アクション](#)

VMプラグイン スタンバイバーチャルマトリクス



スタンバイバーチャルマトリクス () タブこのプラグインのためにバーチャルマトリクス= [フェイルオーバーリスト](#)を定義するのを助けます。

リストの一番上に現れるバーチャルマトリクスはプライマリバーチャルマトリクスです。それは通常 の状況 でこのプラグインを実行しているべきものです。プライマリバーチャルマトリクスが失敗するなら、プラグインの実行はラインで自動的に次のバーチャルマトリクスに移されるでしょう

上  および下  ボタンでスタンバイバーチャルマトリクスの順序を変えることができます。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [プラグイン](#) > [VMプラグイン](#) > [スタンバイバーチャルマトリクス](#)

メタデータエンジン= プラグイン



メタデータエンジン= プラグイン (あるいはMEプラグイン) は メタデータエンジン で使われるよう設計された特定の プラグイン です。

MEプラグインはそれぞれのメタデータエンジン (■) の下の フィジカルビュー で、またはMEプラグイン (✱) グループの下の アドイン管理 ビューで見つけることができます。

OmnicastにMEプラグインの4つのサブタイプがあります。

1. ビデオ分析

Omnicastをビデオ分析アプリケーションとインターフェースで接続するプラグイン。

後者はOmnicastからビデオ送信を受け取って、ビデオ画像を分析することによって、意味を持つ情報を抽出します。このようなプラグインは人・顔・乗り物・ナンバープレートなどのようなオブジェクトをビデオから検出することができます。

2. 販売時点管理

Omnicastを販売時点管理システムとインターフェースで接続するプラグイン。


3. アクセスコントロール


Omnicastをアクセスコントロールシステムとインターフェースで接続するプラグイン。


4. 事件報告


事件報告の目的のために、カスタムデータ入力フォームを実行しているプラグイン。


MEプラグインは6つのプロパティシート (うち2つがタイプ依存) で説明されます。


 識別 - プラグイン名・記述・特定情報。

 プロパティ - 全般プラグインプロパティ (タイプ依存)。

 データベース - この特定のプラグイン実例のストレージオプション。


 リンク - プラグインとカメラ間のリンク (タイプ依存)。

 アクション - 特定のプラグインイベントに従って行うべきアクション。

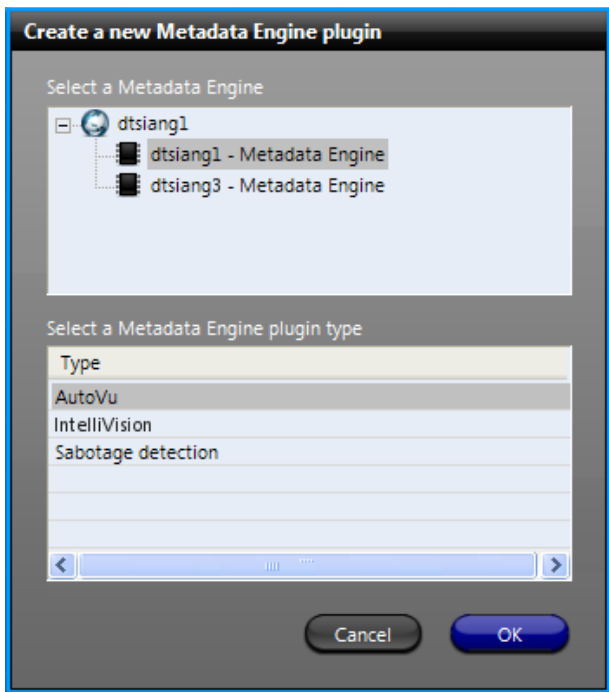
 スタンバイメタデータエンジン - このプラグインのメタデータエンジン= フェイルオーバーリスト (アドバンスドモード)

新しいMEプラグインを作成するには：

1. 視界選択枠から アドイン管理 ビューを選択します。

2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。

3. 現れるポップアップメニューで、「メタデータエンジン= プラグイン」を選択します。次のダイアログが現れます。



4. 新しいプラグインを実行しているべきメタデータエンジンを選択してください。選択されたメタデータエンジンのもとでプラグインタイプのリストはダイアログの下部パートに現れるでしょう。設備は上記に示された例とは異なるかもしれません。
5. 希望のプラグインタイプを選択して、OKをクリックしてください。
[フィジカルビュー](#)で、新しいプラグインは選択されたメタデータエンジン (■) の下に現れます。
[アドイン管理](#)ビューで、新しいプラグインはMEプラグインノード (✚) の下に現れます。
6. 「プロパティ」タブから全般プラグインプロパティを設定してください。
詳細についてはGenetec Omnicastプラグインヘルプを参照してください。
7. 「リンク」タブからシステム上のカメラまでプラグインを関連づけてください。
詳細についてはGenetec Omnicastプラグインヘルプを参照してください。
8. 必要ならば、[アクション](#)と[スタンバイバーチャルマトリクス](#)を設定してください。

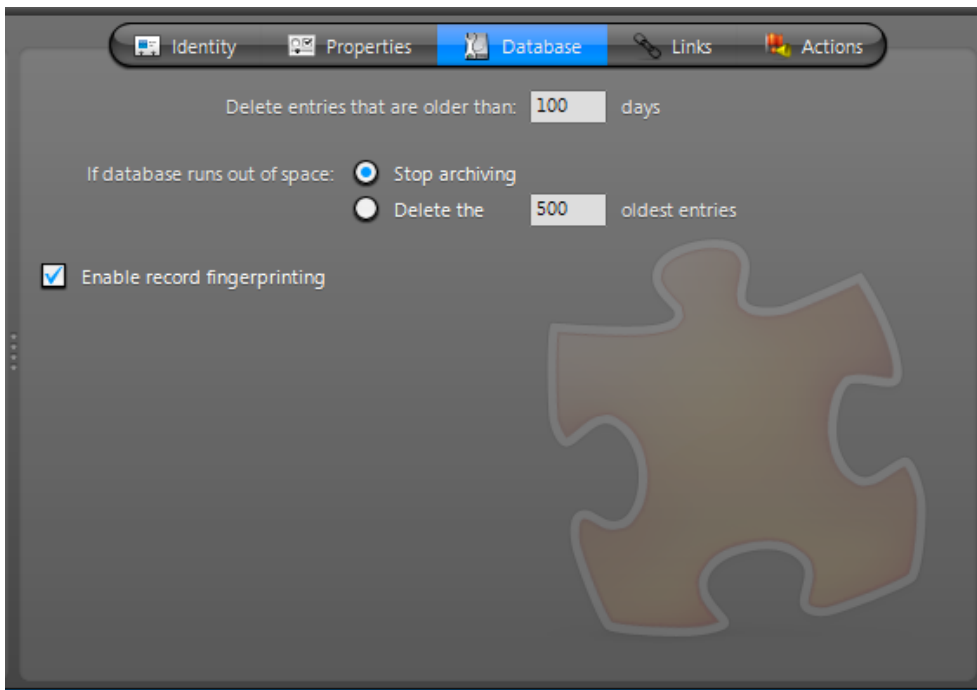
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [プラグイン](#) > MEプラグイン

MEプラグイン データベース



データベース (DB) タブはすべてのMEプラグインにおいて共通の設定タブです。選択されたプラグインによって生成されたデータベース項目をどのように処理するべきかメタデータエンジンに伝えるために使うことができます。プラグインによって生成されたすべてのメタデータがMEデータベースに記録されるわけではないことに注意してください。すべての視覚のメタデータ(オーバーレイ)は、メタデータエンジンではなく、アーカイブによってビデオに従って記録されます。カメラ - 録画を見てください。

データベース管理

__ 日より古い項目を削除する

日付に関してこのプラグインのメタデータのために、ここで保存期間を入力してください。

データベースのスペースからなくなったなら

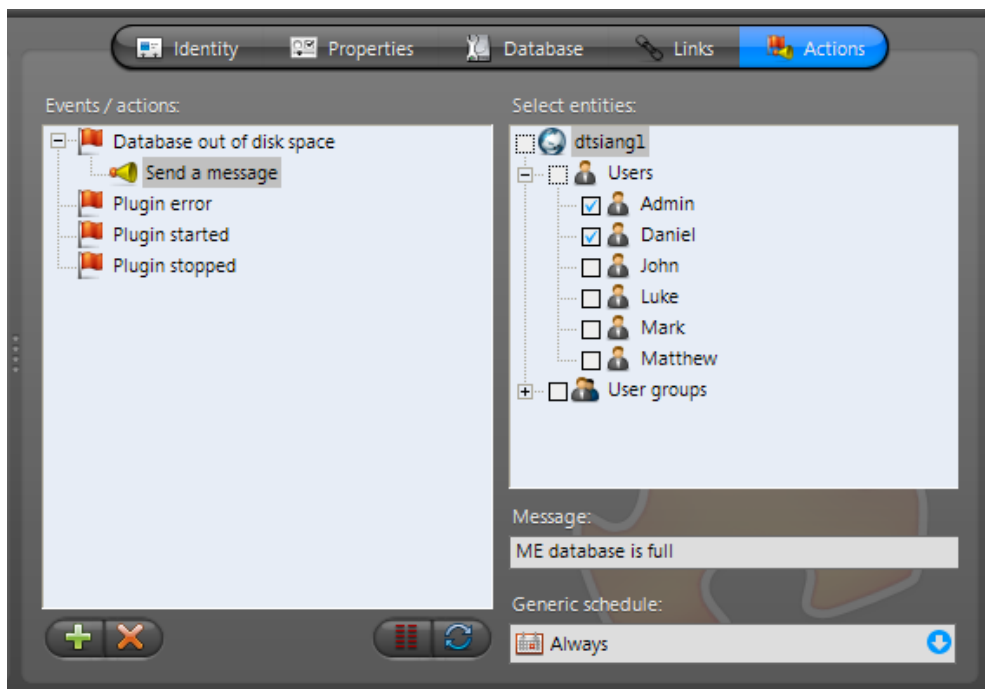
ここでデータベースがフルであるときメタデータエンジンが何をすべきであるかを示してください。アーカイビングを止めるか、または最も古い項目を削除することによって、新しい記録用のスペースを空けることができます。

メタデータセキュリティ



改ざんに対してメタデータを守るために、録画のフィンガープリント法を有効にすることができます。この機能は、もし誰かが事後にデータを改変しようとする、各データの記録にデジタル署名を加えますデータはもう署名とマッチしないでしょう。そのためデータが不法に変更されたことを示します。

メタデータ録画のフィンガープリント法のために使われた秘密キーはサーバ管理で設定されます。サーバ管理 - メタデータエンジン - 全般の項目下のセキュリティ設定を見てください。

MEプラグイン アクション



アクション (🔧) タブはすべてのMEプラグインにおいて共通の設定タブです。それはイベント/アクションリストで示されるプラグインイベントに基づいて、管理者が特定のシステム作用をプログラムすることができます。

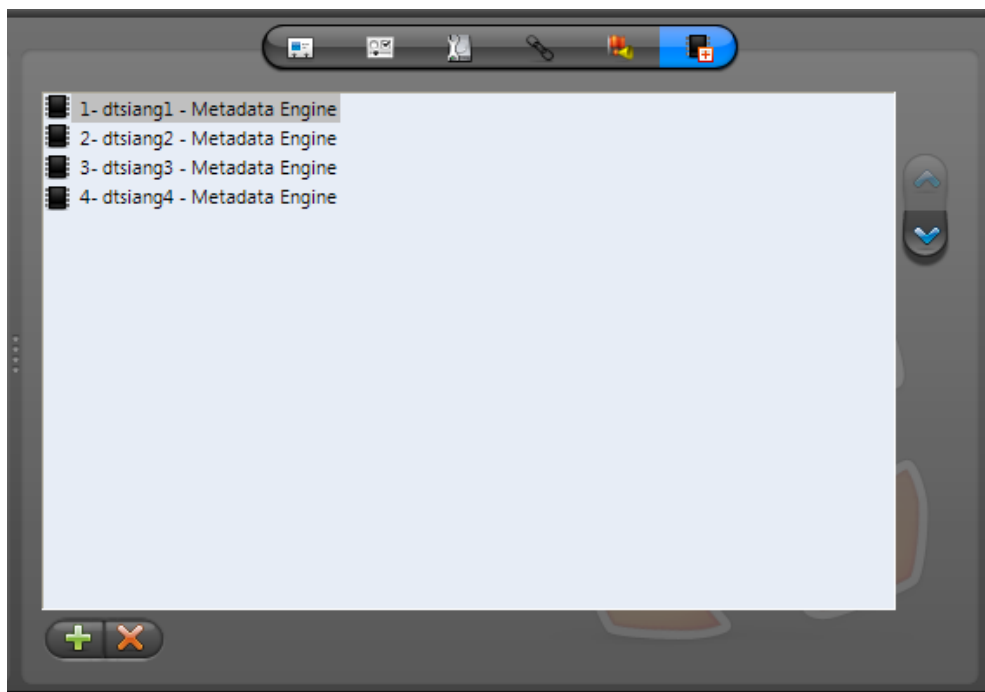
別個のラインですべての個々のアクションを示すために  ボタンをクリックしてください。類似のアクションがシングルアクションとして示されるイベント/アクションツリー表示に戻すために  ボタンをクリックしてください。

全般予定 は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

設定ツール > 設定枠 > プラグイン > MEプラグイン > アクション

MEプラグイン スタンバイメタデータエンジン



スタンバイメタデータエンジン (🔧) タブはこの[MEプラグイン](#)のために メタデータエンジン= [フェイルオーバーリスト](#)を定義 するのを助けます。

リストの一番上に現れるメタデータエンジンはプライマリメタデータエンジンです。それは通常 の状況 でこのプラグインを実行 しているべきものです。プライマリメタデータエンジンが失敗 するなら、プラグインの実行 はラインで自動的 に次のメタデータエンジンに移 されるでしょう。

上 ⬆ および下 ⬇ ボタンでスタンバイメタデータエンジンの順序 を変 えることができます。

[設定 ツール](#) > [設定 枠](#) > [プラグイン](#) > [MEプラグイン](#) > [スタンバイメタデータエンジン](#)




ライブビューア= プラグイン




ライブビューア= プラグイン (あるいはLVプラグイン) は [ライブビューアアプリ](#) で使われるよう設計された特定の [プラグイン](#) です。

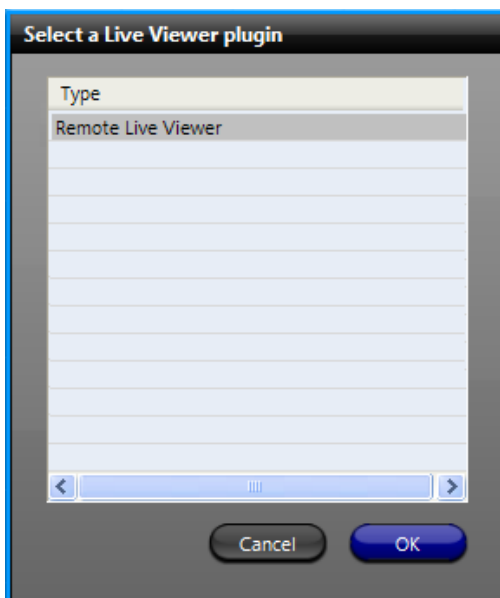
LVプラグインはライブビューア= プラグイングループ (🧩) の下の [アドイン管理](#) ビューでのみ見つけることができます。

LVプラグインは3つのプロパティシート (うち1つはタイプ依存) で説明されます。

-  [識別](#) - プラグイン名・記述・特定情報。
-  [プロパティ](#) - 特定のプラグインプロパティ(タイプ依存)
-  [アクション](#) - 特定のプラグインイベントに従って行うべきアクション。

新しいLVプラグインを作成するには：

1. 視界選択枠から [アドイン管理](#) ビューを選択します。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックしてください。
3. 現れるポップアップメニューで、「ライブビューア= プラグイン」を選択します。次のダイアログが現れます。ローカルマシンにインストールされたプラグインのみリストされます。





警告 プラグインが機能するために、さらにプラグインを使うつもりであるすべてのライブビューア PCに同じプラグインをインストールしなければなりません。

4. 作成したいLVプラグインのタイプを選択して、OKをクリックしてください。
5. 「プロパティ」タブを選択して、特定のセッティングを設定してください。詳細については「Genetec Omnicastプラグインヘルプ」を参照してください。
6. 必要ならば、プラグインイベントを処理するために特定の[アクション](#)を設定してください。

 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

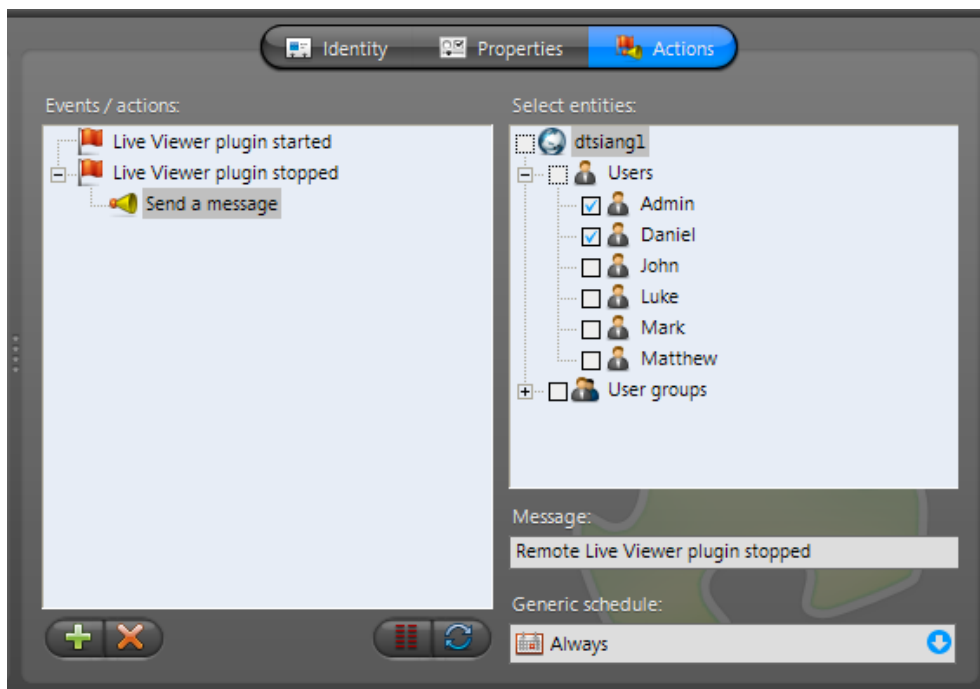
 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定 ツール](#) > [設定 枠](#) > [プラグイン](#) > LVプラグイン



www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

LVプラグイン アクション



LVプラグイン設定のアクション (🔧) タブで、管理者はイベント/アクションリストで示される[プラグインイベント](#)に基づいて特定のシステム作用をプログラムすることができます。

別個のラインですべての個々のアクションを示すために  ボタンをクリックしてください。類似のアクションがシングルアクションとして示されるイベント/アクションツリー表示に戻すために  ボタンをクリックしてください。

[全般予定](#) は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

設定ツール > 設定枠 > プラグイン > LVプラグイン > アクション







PTZモーター




PTZモーターがカメラの動きに関する物理的な制御を可能にします。ライブビューア・設定ツール・CCTVキーボードのいずれかから、PTZ (パン/チルト/ズーム) コマンドを出すことができます。OmnicastはPTZモーターが接続されているユニットから、シリアルポートを経由しての適切なPTZモーターにこれらのコマンドを中継します。

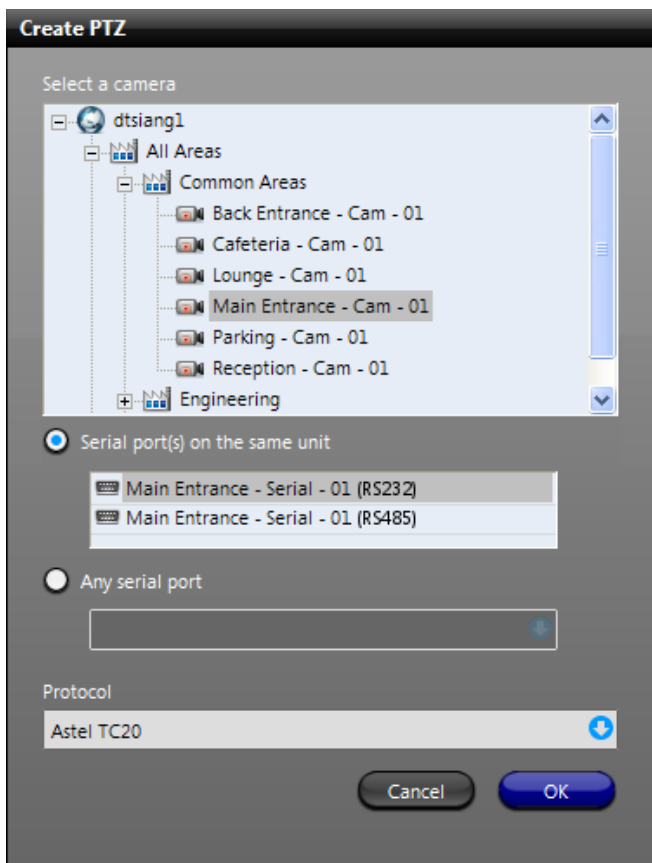
PTZモーターの設定にアクセスして、視界選択枠 (左側) のロジカルビューまたはフィジカルビューからそれ (📡) を選択します。それは常にデバイスツリーでシリアルポート (🔌) と接続されます。PTZモーターの設定プロパティは設定枠 (右側) で3つのプロパティシートで示されます。

PTZモーターの設定枠は各プロパティシートで1つ、計3つのタブを含んでいます。

-  **識別** - 実体名・記述・特定情報。
-  **プロパティ** - PTZモーター制御プロトコルと取付けたカメラ。
-  **テスト** - 高度なPTZ制御のテストと改名。
-  **アクション** - PTZモーター処理仕様。
-  **ネットワーク** - PTZモーターネットワークプロパティ (アドバンスドモード)。
-  **調整** - 直接の配置能力でPTZのために予約されます (アドバンスドモード)。

新しいPTZモーター設定を追加するには：

1. 視界選択枠からロジカルビュー またはフィジカルビューを選択します。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「ハードウェアマトリクス」を選択します。次のダイアログが現れます。



3. カメラツリーを広げて、PTZモーターを制御したいカメラを選択してください。

- パーチャルカメラ (📷) を選択したなら、ここでOKとendをクリックしてください。残りの制御はすべて無効であるべきです。
- 代わりにビデオエンコーダ (📹) を選択したなら、どうか次のステップに続いてください。

4. PTZモーターを接続するシリアルポート (📡) を選択してください。

PTZモーターは一般に選択したビデオエンコーダと同じユニットに属しているシリアルポートに接続されています。この場合、「同じユニットのシリアルポート」をクリックしてください。ご使用のユニットのタイプによって、複数のシリアルポートを入手することができます。適切なものを選択してください。

エンコーダユニットの唯一利用可能なシリアルポートが他の何かに使われているということが時々起きます。この場合、システムでPTZモーターを他のいかなるユニットにでも接続することができます。1つのビデオエンコーダより異なるユニットからシリアルポートを選ぶために、「あらゆるシリアルポート」をクリックして、ドロップダウンリストから適切なポートを選択してください。

5. ご使用のPTZモデルと一致している適切なプロトコルを選択してください。

6. OKをクリックします。

今、適切な特権を持つユーザがライブビューアで制御されたカメラを表示するときはいつでも、[PTZ制御I](#)は利用できます。次のステップはオプションです。

7. 必要ならば、[プロパティとネットワーク](#)タブからPTZプロパティを調整してください。

8. [テスト](#)タブですべてがうまく動くことを確認してください。

9. システムユーザによってPTZモーターのアクセス性を管理するために、[ロジカルビュー](#)を選択して、希望の視界レベルに対応しているサイトにPTZモーター (📡) をドラッグしてください。

PTZモーターを削除するには：

1. 視界選択枠でPTZモーターを右クリックして、削除を選択してください。
2. 「Yes」をクリックします。

 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

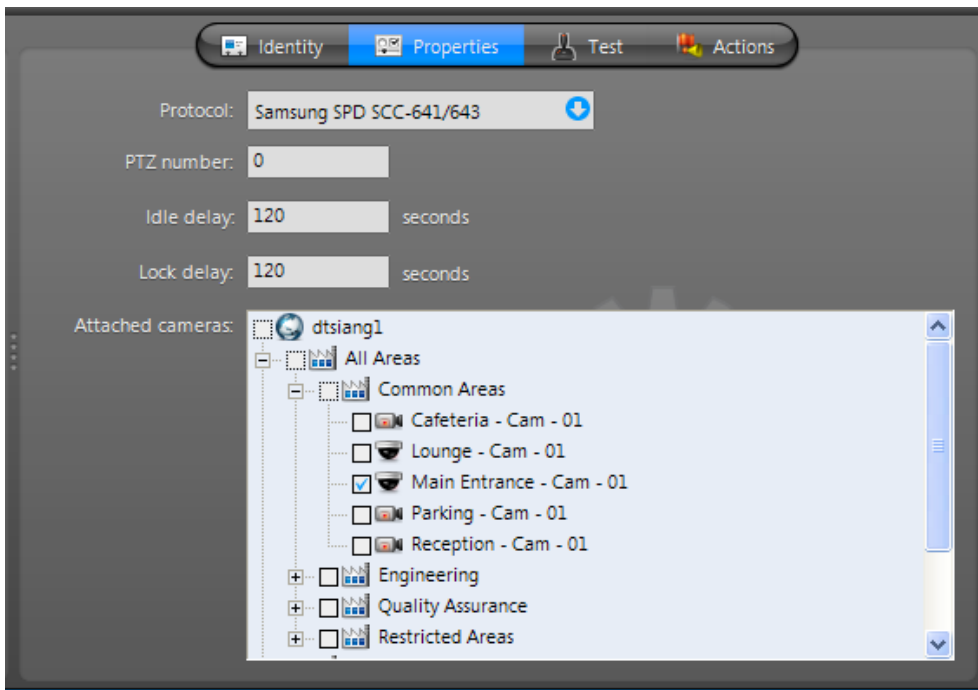
 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > PTZモーター

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

PTZモーター プロパティ



プロパティ (P) タブで管理者はPTZプロトコルと取付けたカメラを変更することができます。PTZモーターがバーチャルカメラに取付けられるなら、何も変えてはならないことに注意してください。

プロトコル

ハードウェアメーカーによって使われる適切なPTZプロトコルを選択するために、このドロップダウンリストを使ってください。

PTZ番号

PTZ番号はシリアルポートで選択されたPTZモーターを識別する番号です。この番号は同じシリアルポートで1つ以上のPTZモーターを接続するために起こり得るとして非常に重要です。さらに、この番号はPTZハードウェアでディップスイッチ設定に対応しなければなりません。

無作動状態遅延

無作動状態遅延はPTZが無作動状態とみなされた後の不活発期間を定義します。使用されていないとき、ユーザがPTZを動かし始めるとき、[PTZ起動](#) イベントが生成されます。無作動状態遅延の期限が切れるとき、[PTZ停止](#) イベントが生成されます。PTZを動かし続けるユーザがいる限り、カウントダウンタイムは絶えず再起動されるでしょう。サンプルアプリケーションのために、PTZモーター - [アクション](#) タブの記述を参照してください。

⚠ 「PTZ起動」イベントがユーザによってのみ引き起こることができることに注意してください。イベントに関連づけられた[PTZアクション](#)によってPTZの動きが引き起こされるなら、「PTZ起動」イベントは生成されません。

ロック遅延


ロック遅延は、一旦無作動状態になると、ユーザがPTZロックを保持することができる最大時間を定義します。この機能が実施されているという状態で、ユーザがロックの解除を忘れているとき、PTZが無期限にロックされることはありません。

例 :PTZモーターを20秒で無作動状態遅延、および10秒でロック遅延に設定してください。ユーザがPTZをロックして、そのことを忘れるなら、ユーザがPTZでカメラを動かし終わった30秒後に、ロックは自動的に解除されます。

取付けたカメラ

このカメラツリーでPTZモーターによって制御される同じ物理的なカメラに対応するすべてのビデオエンコーダを選択してください。同じ物

理的なカメラに1台以上のビデオエンコーダを接続することで起り得るので、1台以上のビデオエンコーダを選択することができます。

 1台以上のビデオエンコーダを選択されるなら、それらはすべて同じ物理的なカメラに対応するべきです。1つ以上のPTZモーターにビデオエンコーダを取付けることができないことに注意してください。別のPTZモーターに取り付けられたビデオエンコーダを選択するなら、以前のPTZモーターから暗に取外されます。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [PTZモーター](#) > プロパティ

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

PTZモーター テスト



テスト(👤)タブは設定と高度なPTZ制御のテストを可能にします。これは同じく唯一補助スイッチを改名できる所です。

高度なPTZ制御の設定：

テストタブで示されるPTZ制御は、プリセット・パターン・補助の制御のための追加ボタンを備えた、ライブビューアアプリのPTZ制御タブにあるものと同じです。これらの特別なボタンの作用は以下で説明します。

プリセット・パターン・補助の名前を変えるには：

1. リストコントロールから名前を変更したいプリセット・パターン・補助を選択してください。
2. 改名ボタンABCをクリックしてください。
3. 新しい名前を入力して、OKを選択してください。

プリセットまたはパターンを削除するには：

1. 削除したいプリセットまたはパターンを選択してください。
2. 削除ボタン✖を押してください。

ライブ映像ボタン

選択されたビデオエンコーダからライブ映像を示しているウインドウを表示するために、このボタンをクリックしてください。ライブ映像はこのタブにあるPTZ制御でPTZモーターの反応をテストするために使うことができます。

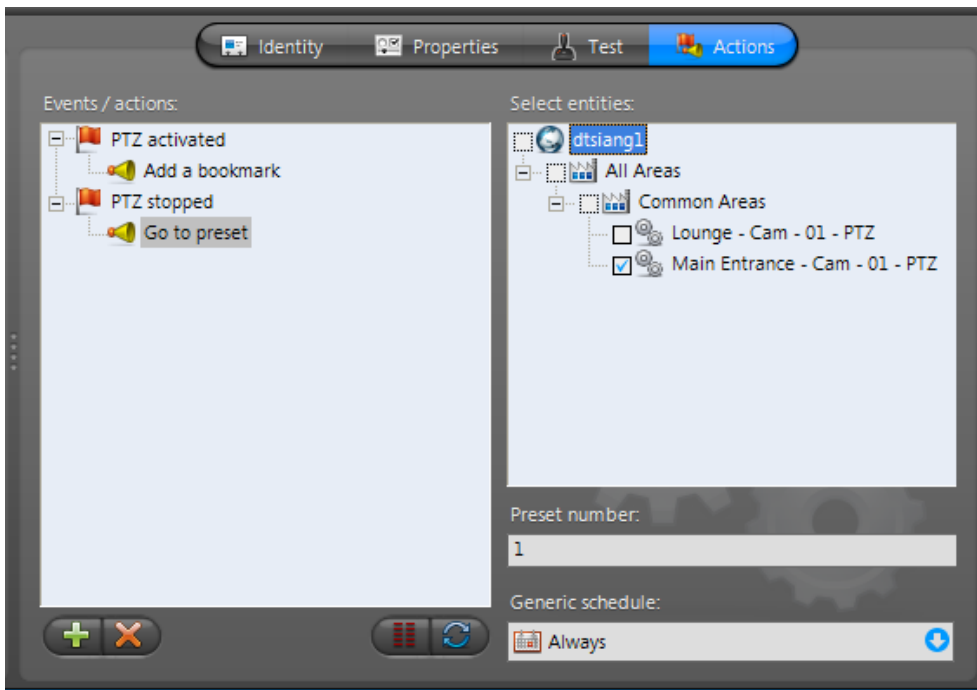


[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [PTZモーター](#) > [テスト](#)



www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

PTZモーター アクション



アクション (🔧) タブで管理者はイベント/ アクションリストで示される [PTZイベント](#) に基づいて特定のシステム作用をプログラムすることができます。

別個のラインですべての個々のアクションを示すために  ボタンをクリックしてください。類似のアクションがシングルアクションとして示されるイベント/ アクションツリー表示に戻すために  ボタンをクリックしてください。

[全般予定](#) は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

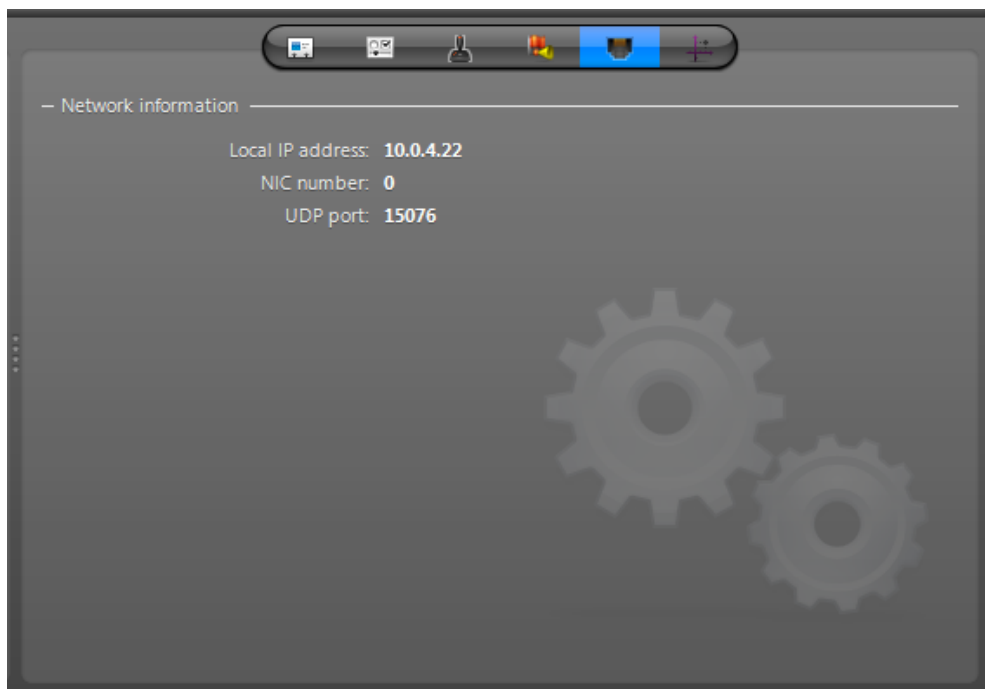
主用途

これらのイベントの主用途は指定された不活性期間後に自動的にプリセット位置に戻るようPTZをプログラムすることです。そうするために、「PTZ停止」イベントに「プリセットへ行く」アクションを加えてください。不活性期間はPTZモーター - プロパティタブ ([無作動状態遅延参照](#)) で設定されます。いくつかのPTZプロトコルでは、「プリセットへ行く」の代わりに「ホームへ戻る」アクションを使うことができます。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の [アクション定義](#) の項を参照してください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [PTZモーター](#) > [アクション](#)

PTZモーター ネットワーク



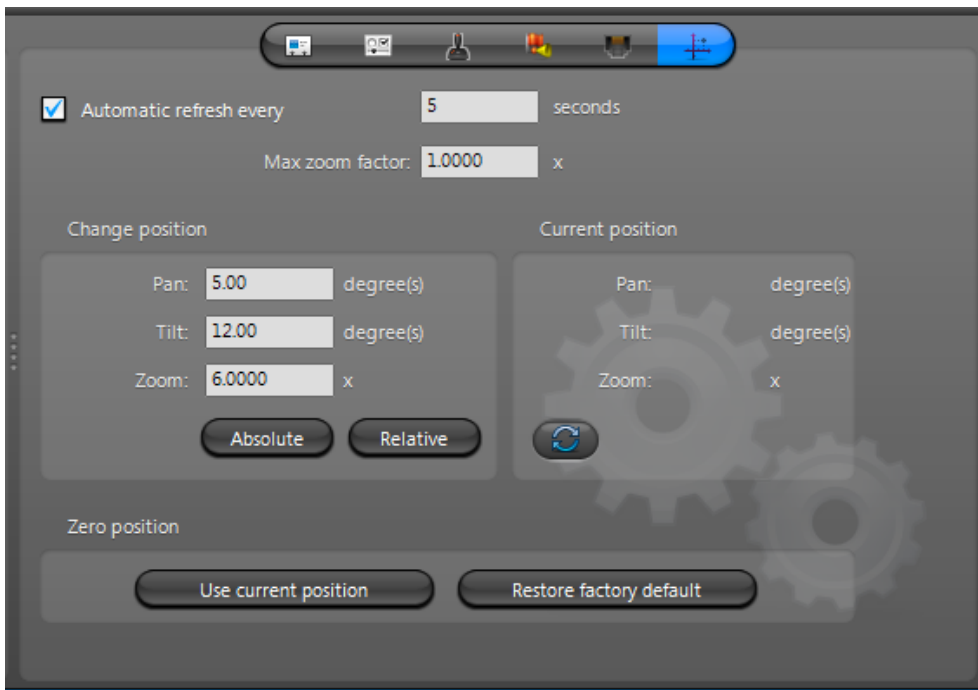
ネットワーク () PTZモーターのネットワークプロパティを表示します。

ネットワーク情報 (固定)

- ローカルIPアドレス** ネットワーク上のデバイスのアドレス。
- NIC番号** マルチキャストでデバイスによって使われるネットワークアダプタ識別子。
- UDPポート** 接続タイプがユニキャストUDPである時使われるポート番号。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [PTZモーター](#) > [ネットワーク](#)

PTZモーター 調整



調整 (⊕) タブはユーザが直接のXYZ配置のためにドームカメラを設定することができます。選択されたPTZモーターがこの機能をサポートしないなら、このタブが利用できないことに注意してください。

概念

直接のXYZ配置は、PTZモーターがカメラをどんな位置にでも向けることができ、三つ組の値 (X, Y, Z) に基づいたズーム設定を可能にするドームカメラのある特定のモデルによってサポートされた特別なタイプのPTZコマンドです。Xはパン設定 (- 360° ~ 360°)、Yはチルト設定 (- 180° ~ 180°)、Zはズーム要因 (- 999 ~ 999) です。XYZ配置が常に0位置と呼ばれる基準位置に関して明示されます。

直接のXYZ配置の主用途が「位置と表示」機能をサポートするはずですが、「位置と表示」の概念はマップから選択されたドームカメラ (📷) を制御することです (ライブビューア - カメラ枠を参照)。ライブビューアでPTZ制御を使う代わりに、ユーザはカメラが選択された位置の方に向くようにするためにただマップでポイント&クリックすることができます。

このタブの目的はユーザがマップの基準点として使用できる意味を持つ位置に0位置をセットすることを可能にすることです。



注意 「位置と表示」機能が、Genetec Omnicast SDKを使ってマップでプログラムしなければなりません。すべてのSDK方法とサンプルコードの完全な参照のために、「Genetec Omnicast SDKヘルプ」を参照してください。このドキュメンテーションへのショートカットがGenetec Omnicastプログラムグループのヘルプフォルダで見つかります。

0位置の設定

現在の位置

現在の位置は0位置に関して与えられます。リフレッシュ 🔄 ボタンをクリックすることによって、またはオートリフレッシュレートを設定することによって、現在の位置をリフレッシュすることができます。

位置の変更

0位置を変える方法はそれを現在の位置にセットすることです。現在の位置を変えるために3つの方法があります。

1. [テスト](#)タブで見つめられたPTZコマンドを使つてくたさい。
2. 0位置に基づいて新しいXYZ位置を入力して、「絶対的」ボタンをクリックしてくたさい。
3. 現在の位置に基づいた新しいXYZ位置を入力して、「相対的」ボタンをクリックしてくたさい。

負の数だけでなく正の数も入力することができることに注意してくたさい。PTZによってサポートされない違反値は無視されます。一旦希望の0位置を得たと感じるたら、「現在の位置を使用」ボタンをクリックしてくたさい。一旦現在の位置が0位置になると、現在の位置は(0, 0, 1)を示すべきです。

最大ズーム要因

「最大限ズーム要因」はPTZカメラの選められたモデルで作動することができるズームがどのくらい遠くなるかシステムに伝えます。すべてのドームが同じ最大ズーム要因を提供する同じPTZプロトコルをサポートしているわけではないから、この情報は必要です。




アーカイブの復元



アーカイブの復元はアーカイブプレイヤーで検索と再生のために利用可能な復元されたテープまたはフォルダバックアップの作成に対して責任があるOmnicastサービスです。このサービスを使うために、[Omnicastライセンス](#)によって与えられた「アーカイブの復元数」が0以上でなければなりません。

アーカイブの復元設定にアクセスして、視界選択枠（左側）で[フィジカルビュー](#)からそれ（）を選択します。アーカイブの復元の設定プロパティは[設定枠](#)（右側）で3つのプロパティシートで示されます。

アーカイブの復元の各プロパティシートで1つ、計3つのタブが利用可能です。

-  [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。
-  [バックアップセット](#) - 復元されたバックアップセットを見るおよび削除する。
-  [アクション](#) - 特定のイベントに従って行うべきアクション。

多くのアーカイブの復元設定はサーバ管理を通して行わなくてはなりません。サーバ管理リファレンスで[アーカイブの復元](#)下のセクションを参照してください。

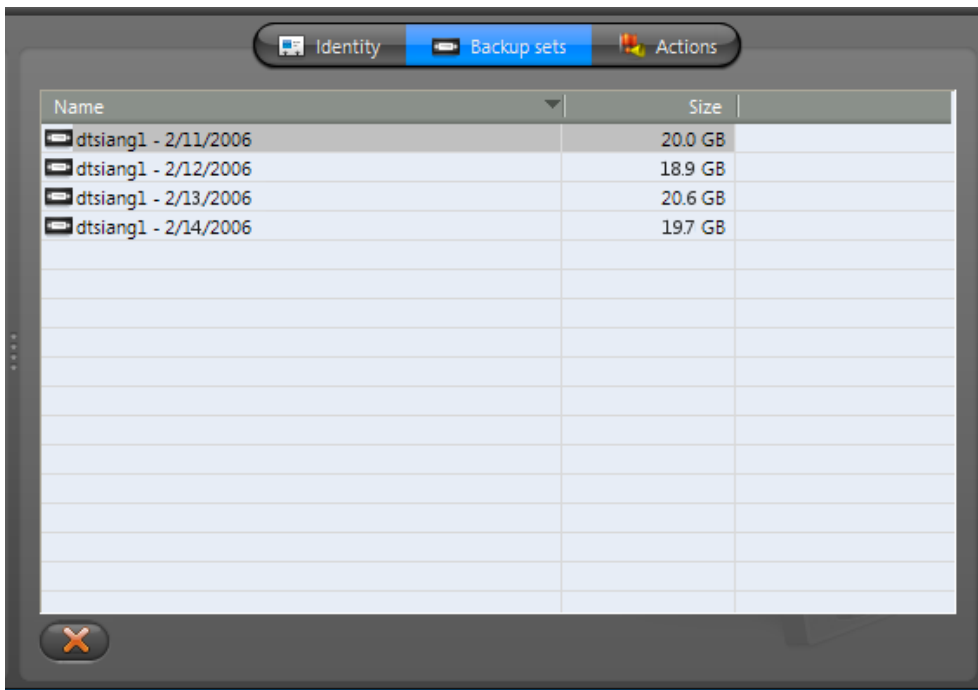
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [アーカイブの復元](#)

アーカイブの復元 バックアップセット





アーカイブの復元の設定枠のバックアップセット (☰) タブは、このアーカイブの復元によってシステムで現在復元されたすべてのバックアップセットをリストします。許された唯一の機能はこのタブからディスクスペースを空けるために復元されたバックアップセットを削除することです。


各バックアップセットの内容を見るには：

各バックアップセットの内容を見るために、[フィジカルビュー](#)からバックアップセットアイコン (☰) を選択して、[バックアップセット](#)設定ページに行ってください。

バックアップセットを削除するには：

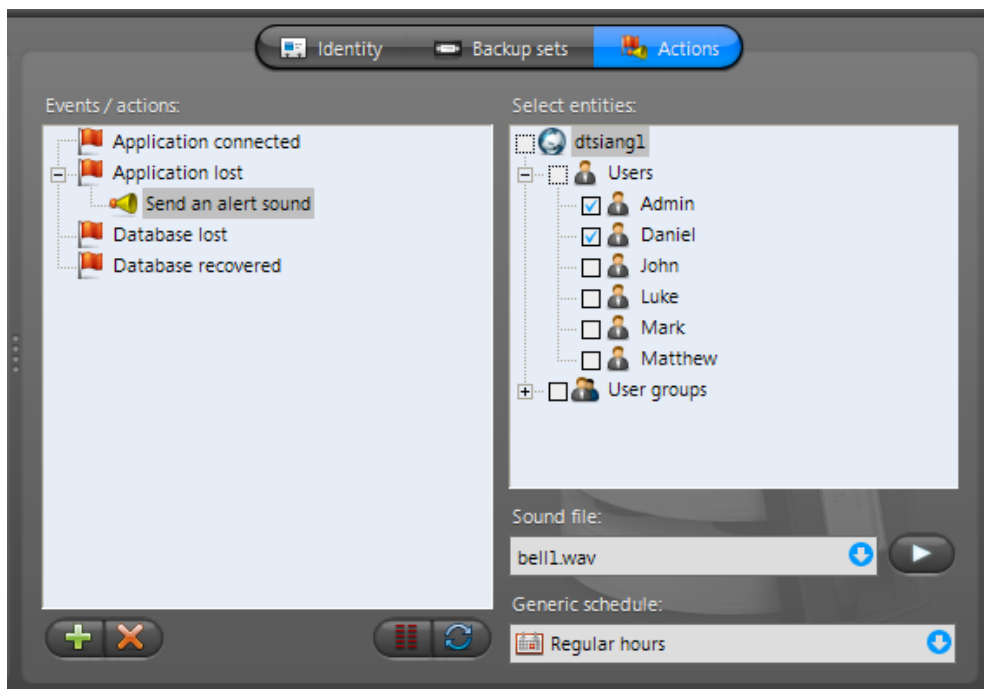
リストからバックアップセットを選択して、削除  をクリックしてください。

 テープからNTバックアップをロードしたバックアップセットがアーカイブの復元に渡される時、後者は関連づけられたファイルの全所有権をとります。そのため、バックアップセットが設定ツールを通して後に削除されるとき、さらに関連づけられたすべてのビデオファイルがプロセスを通して削除されます。バックアップセットの一部のみがアーカイブの復元によって復元されるなら (サーバ管理 - アーカイブの復元の項目下の[復元](#)を参照)、復元されないすべてのファイルは復元操作後すぐに削除されます。

 同じ原理が、今回を除いて、フォルダにコピーされたバックアップに当てはまります (アーカイブ - [バックアップ](#)を参照)。もし復元されたバックアップセットを削除するなら、唯一の原本を削除する恐れがあります！この理由で、ディスクに記録されたバックアップセットのために、復元を試みる前に、別の場所にコピーをとることを強く勧めます。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [アーカイブの復元](#) > [バックアップセット](#)

アーカイブの復元 アクション



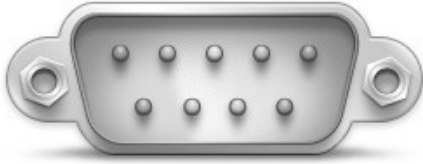
アクション (🔧) タブで、管理者はイベント/アクションリストで示される[アプリケーションイベント](#)と[データベースイベント](#)に基づいて特定のシステム作用を設定することができます。

[全般予定](#)は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

設定ツール > 設定枠 > アーカイブの復元 > アクション




シリアルポート



シリアルポートは一般に、ドームやキーボードのような外部デバイスにハードウェア特有のコマンドを伝えるためにOmnicastによって使われます。シリアルポートのもう1つの共通の用途は可変メッセージサインのようなセキュリティ関連製品を管理することです。一般にすべてのユニット上にシリアルポートが1つありますが、ある特定のモデルでは2つ備えていることがあります。

シリアルポート設定にアクセスして、視界選択枠 (左側) でロジカルビューまたはフィジカルビューからそれ (☰) を選択します。シリアルポートの設定プロパティは設定枠 (右側) に3つのプロパティシートで示されます。

シリアルポートの各プロパティシートで1つ、計3つのタブが利用可能です。

-  識別 - 実体名・記述・特定情報。
-  プロパティ - シリアルポートプロパティ。
-  ネットワーク - シリアルポートネットワークプロパティ (アドバンスドモード)。

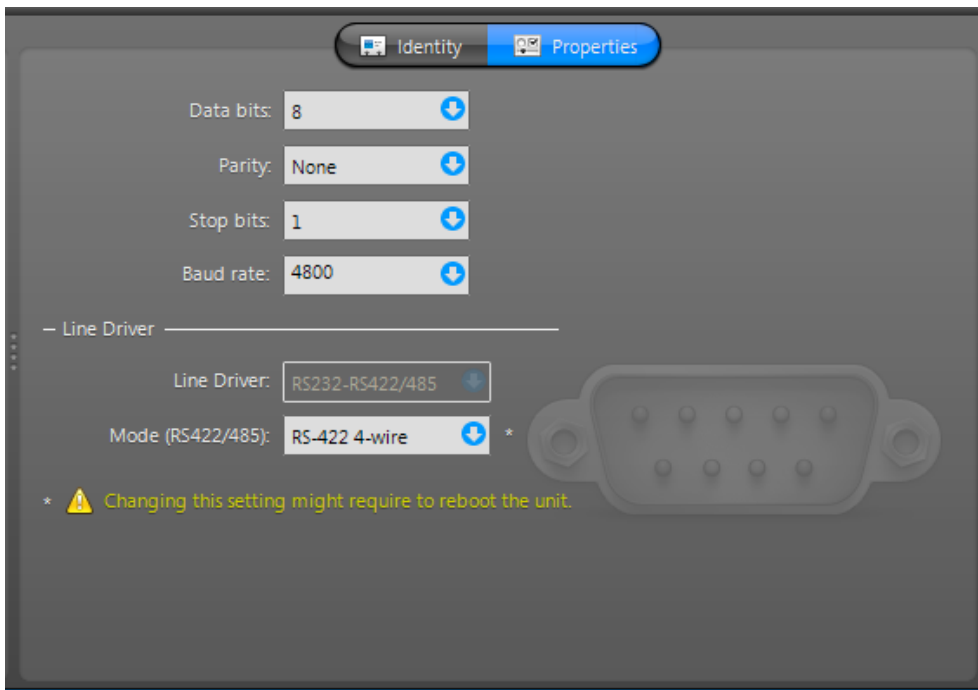
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > シリアルポート

シリアルポート プロパティ



プロパティ (🔧) タブは選択されたシリアルポートの異なる設定を設定するために使われます。シリアル機器のメーカー仕様を参照してください。

データビット

シリアル通信のために使用されるデータビット数 (5 ~ 8)。

パリティ

シリアル通信のために使用されるパリティ(なし・偶数・奇数)。

ストップビット

シリアル通信のために使用されるストップビット数 (1または2)。

ボーレート

シリアル通信のために使用されるボーレート (1200 ~ 115200)。

ラインドライバ

ラインドライバ

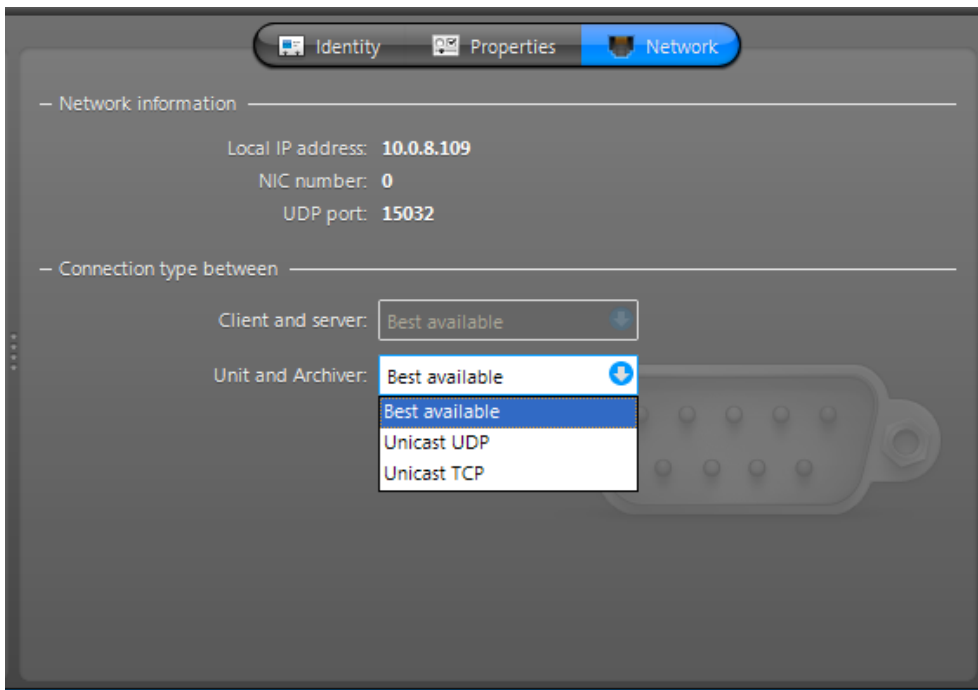
このステータスフィールドはシリアルポートによってサポートされたモードを示します。このフィールドが「RS232」のみを示すなら、モード選択コンボボックスは表示されません。ユニット (🔌) が2つの独立したシリアルポート (🔌) をサポートするとき、これは通常ケースです。最初のポートは「RS232」で常に固定されています。

モード (RS422/485)

このコンボボックスでシリアルポートモードのために4線式 RS-422・4線式 RS-485・2線式 RS-485から選択することができます。正しい選択はポートに接続したシリアル機器のタイプに依存します。

⚠ この設定を変えることで、ユニットをリポートする必要があるかもしれないことに注意してください。必要ならば、ユニットは次の分内に自動的にリポートし、一時的に利用できなくなります (不活性として表示)。対応するユニットの [ネットワーク](#) タブに行き、「リポート」ボタンをクリックすることによって、ユニットにすぐにリポートするよう強要することができます。

シリアルポート ネットワーク



ネットワーク (🌐) タブを選択することで、管理者はシリアルポートで使われる接続タイプを選ぶことができます。

ネットワーク情報 (固定)

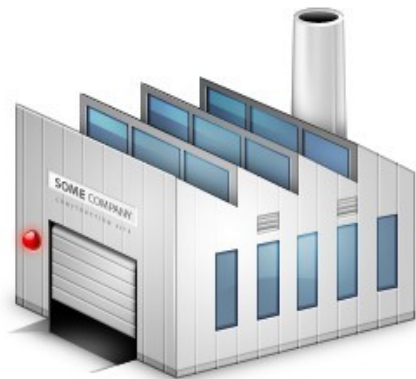
- ローカルIPアドレス** ネットワーク上のデバイスのアドレス。
- NIC番号** マルチキャストでデバイスによって使われるネットワークアダプタ識別子。
- UDPポート** 接続タイプがユニキャストUDPである時使われるポート番号。

接続タイプ (調整可能)


- クライアントとサーバ** クライアントとサーバ間の接続タイプの選択はシリアルポートに対して適用されません。
- ユニットとアーカイブ** ここでユニットとアーカイブ間でこのシリアルポートのために使われるべき接続タイプを選んでください。
一緒に2つのシリアルポートを接続するとき、アーカイブによってストリームをリダイレクトしたいなら、「おまかせ」の代わりに「ユニキャストTCP」を選ぶべきです。でなければ、それらは直接互いに接続するでしょう。

接続タイプのそれぞれの意味に関する詳細については、ウェルカム - システム概念の項目下の[ネットワーク接続タイプ](#)の項を参照してください。




サイト





サイトはビューイングと管理の容易さのために一緒にシステムリソースに関連させてグループ化するために、ユーザが作成された実体です。一般に、サイトは建物あるいは床のような物理的な位置に対応します。しかしそれは実世界でどんな概念をも表す可能性が非常に高いです。Omicastでのサイトの目的と使用についてさらに学ぶために、設定ツール - 視界選択枠の項目下の[ロジカルビュー](#)の項を読んでください。

サイトの設定にアクセスして、視界選択枠（左側）の[ロジカルビュー](#)からそれ () を選択します。サイトの設定プロパティは[設定枠](#)（右側）に3つのプロパティシートで示されます。


サイトの各プロパティシートで1つ、計3つのタブが利用可能です。

-  [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。
-  [容認ユーザ](#) - サイトへのアクセスを与えられたユーザ。
-  [マップ](#) - 見る・テストする・サイトへのHTMLマップを取付ける。

新しいサイトを作成するには：

1. 視界選択枠から[ロジカルビュー](#)を選択します。
2. その下で新しいサイトが作成されるべきサイト（またはサイトがまだ作成されないならディレクトリ）を選択してください。
3. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
4. 現れるポップアップメニューで、「サイト」を選択してください。新しいサイト () が選択されたサイトの下に作成され、右側の設定枠にサイト設定ページが現れるでしょう。
5. 新しいサイトのために適切な名前と記述を入力してください。
6. 新しい位置へドラッグすることによって、階層内で容易にサイトの位置を変えることができます。
7. ベーシックユーザに新しいサイトへのアクセスを与えるために、[容認ユーザ](#)タブへ行ってください。
8. HTMLマップを新しいサイトに取付けるために、[マップ](#)タブに行ってください。

サイトを削除するには：

1. 削除したいサイトを選んで、[視界選択枠](#) 視界選択枠の一番下で削除ボタン  をクリックしてください。次の確認ダイアログが現れるでしょう。



警告 選択されたサイトが削除される時、そのサイト下のすべての**不活性デバイス**が同じく削除されるでしょう。もしその中にビデオエンコードがあったなら、関連づけられたすべての**ビデオアーカイブ**は削除されたエンコードと同様に削除されるでしょう。ビデオアーカイブを放したくないなら、サイトを削除する前に、別のサイト下へ不活性エンコードを移してください。

2. 削除を確認するためにYesをクリックしてください。 削除されたサイト下にあったアクティブデバイスはサイト階層で親サイト下に移されます。

 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

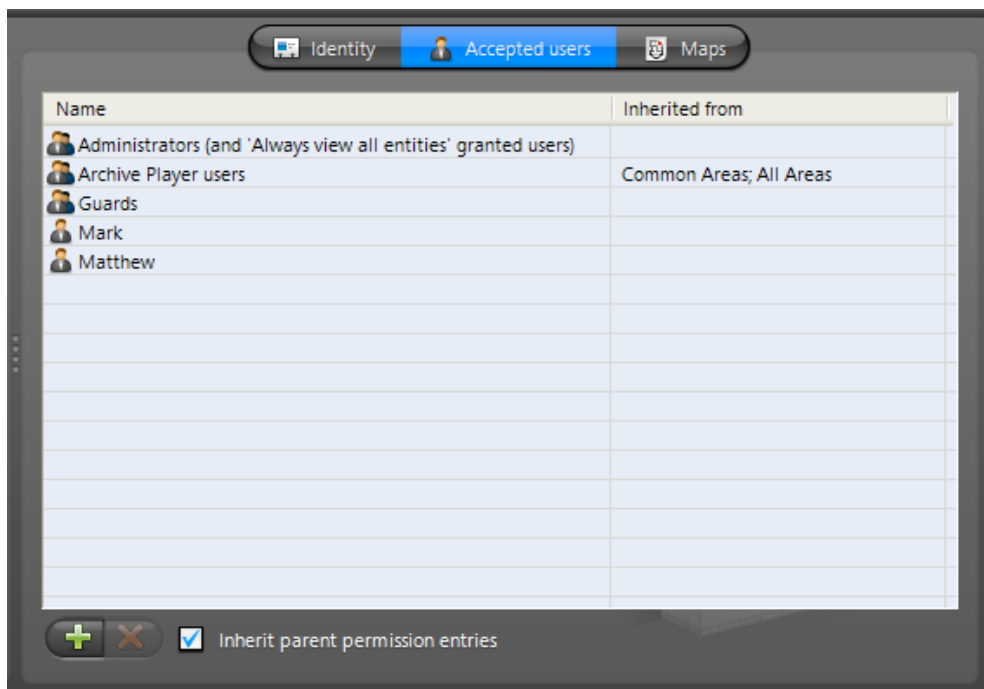
 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [サイト](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.


サイト 容認ユーザ




サイトの容認ユーザ (👤) タブはOmicastユーザに選択されたサイトへのアクセスを与えるか、または拒むために使われます。

許可リスト

このページでこのサイトにアクセスする許可を持っているすべてのユーザ (👤) とユーザグループ (👤) がリストされます。許可が親サイトから継承されるなら、許可が継承される親サイトが「から継承」コラムに表示されます。

許可リストにユーザまたはユーザグループを加えるために、ページの一番下で追加ボタン  をクリックしてください。サイトへのアクセスがまだ与えられていないユーザとユーザグループのリストがダイアログボックスに表示されます。加えたいものを選択して、「追加」をクリックしてください。

許可リストからユーザまたはユーザグループを取り除くために、単にそれを選択して、取り除きボタン  をクリックしてください。親サイトから継承される許可を取り除くことができないことに注意してください。

継承オプション

管理者はサイトにその親サイトからアクセス許可を継承させる、あるいはそれ自身のものをセットするためにオプションを持っています。親サイトから継承するために、ただ 親の許可項目を継承する」ボックスを選択してください。

継承オプションを削除するとき、ユーザはそれ自身のものとして継承された許可を保持するか (「コピー」、あるいは継承されたすべての許可を親サイトから取り除く (「除外す」) 選択を持っています。



Selecting this option means that the parent permission entries that apply to child objects will no longer be applied to this object.

-To copy the permission entries that were previously applied from the parent to this object, click Copy.

-To remove the permission entries that were previously applied from the parent and keep only those permissions explicitly defined here, click Remove.

-To cancel this action, click Cancel.

Cancel

Remove

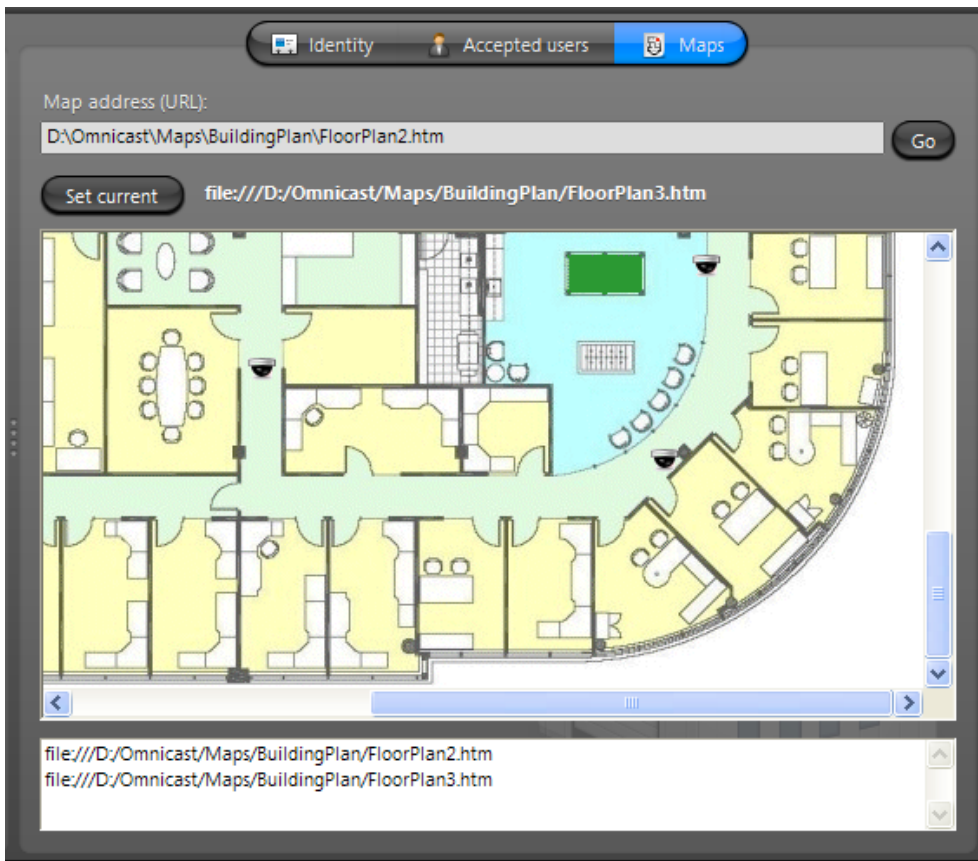
Copy

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [サイト](#) > [容認ユーザ](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

サイト マップ



サイトのマップ (🗺️) タブはユーザが選択されたサイトにHTMLマップを取り付ける・見る・テストすることができます。「HTMLマップ」オプションが [Omnicast ライセンス](#) によってサポートされる場合に限り、このタブは表示されます。

HTMLマップはOmnicastで多種多様なアプリケーションを備えています。それらを上記のイラストと同じようにカメラの位置と状況で間取図を表示するために使うことはたった1つの例です。「直接のXYZ配置」能力でカメラを持っているなら、「位置と表示」機能を備えたマップを実行しさえすることができます (PTZモーター - [調整](#) を参照)。取り得るアプリケーションはただあなたの想像力によって制限されるだけです。

マップアドレス (URL)

「マップアドレス」フィールドは現在サイトに付けられたマップの [URL](#) (Uniform Resource Locator) アドレスまたはウェブアドレスを示します。サイトに関連づけられたマップを変えるために異なるアドレスをこのフィールドに入力してください。ブラウザウィンドウ下でHTMLマップを見るために「行く」ボタンをクリックしてください。

HTMLマップをテストする

ブラウザウィンドウ以下でHTMLマップを見るために「行く」ボタンをクリックしてください。マップがアクションボタンを含んでいるなら、それらをクリックすることでそれらがブラウザウィンドウの右下のリストボックスでアプリケーションに送るイベントを示すでしょう。

マップの作成 / 現在のセット

現在見ているマップのURLに対応するブラウザウィンドウのすぐ上にURLが表示されます。これがサイトに関連づけられるマップアドレスであるなら、フィールドはラベル「現在のサイト」を前もって与えられるでしょう。

異なるマップへナビゲートするとき、ラベル「現在のマップ」は「現在のセット」とラベルされたボタンに変わります。サイトにブラウザウィンドウで現在表示されたマップを関連づけるためにこのボタンをクリックしてください。





スピーカ (オーディオデコーダ)



スピーカは電子信号を聞き取れる音波に変換するデバイスです。オーディオデコーダはIPネットワークから受け取ったデジタルオーディオ信号をアナログ信号に変換するデバイスです。スピーカで再生することができます。オーディオデコーダはデコーダユニット上で見つかる多くのデバイスの1つにすぎません。スピーカとオーディオデコーダは非常に密接に関連しているので、2つの用語は互換的にOmnicastで使われます。

スピーカの設定を見るか、あるいは変更するために、視界選択枠 (左側) で [ロジカルビュー](#) または [フィジカルビュー](#) からそれ (●) を選択します。選択されたマイクロホンの設定プロパティは [設定枠](#) (右側) に示されます。

スピーカの各プロパティシートで1つ、計4つのタブで利用可能です。

-  [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。
-  [プロパティ](#) - オーディオデコーダプロパティ。
-  [特定設定](#) - ユニット用のオーディオモード設定 (ある特定のモデルにのみ適用できるだけです!)
-  [ネットワーク](#) - ネットワークプロパティ ([アドバンスドモード](#))。

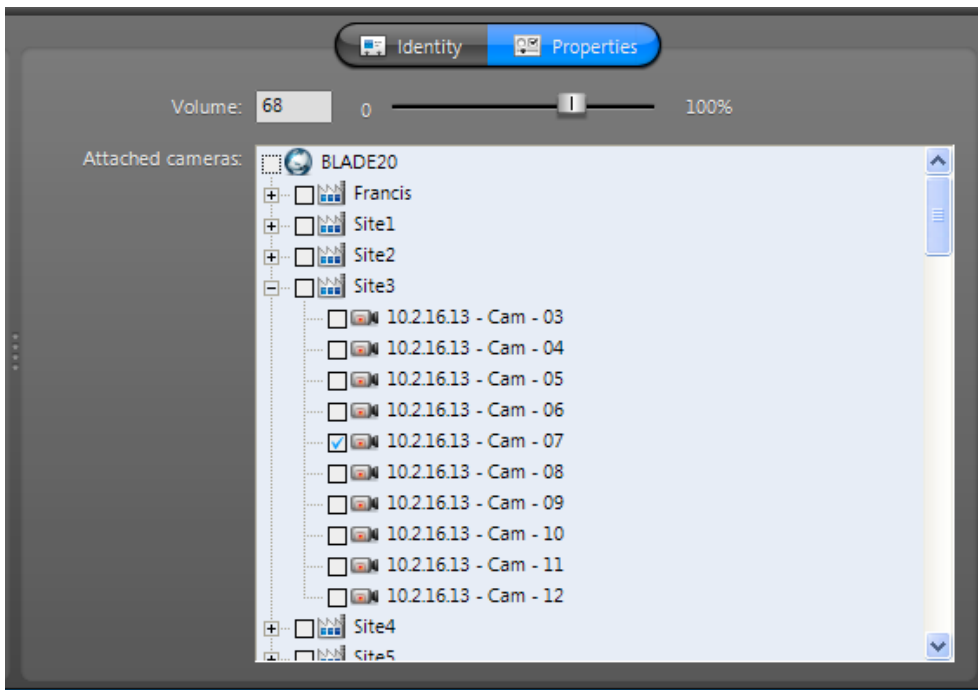
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [スピーカ\(オーディオデコーダ\)](#)

スピーカ プロパティ



オーディオデコーダのプロパティ (🔊) タブを選択することで、管理者はスピーカのボリュームを制御することができます。

ボリューム

スライダを希望のボリューム設定 (デフォルト = 68) に置いてください。さらに編集フィールドでボリューム設定を入力することができます。0は消音状態 (ミュート) になり、100%が最大ボリュームになります。

取付けたカメラ

カメラツリーはスピーカに接続しているカメラを示して、ユーザがカメラへのスピーカ接続を変更することができます。

カメラがスピーカに接続されているとき、トークボタン (🗨️) を押すことでカメラが表示されるライブビューアの [ビューイングタイトル](#) で有効になるでしょう。

多くのカメラ (例えば同じ部屋の異なる角度を示しているカメラ) に、スピーカを関連づけることができることに注意してください。けれども1つのスピーカにのみカメラを関連づけることができます。さらにカメラ設定の項目下の [リンク](#) タブを見てください。

スピーカ 特定設定




スピーカの特定設定 (🎵) タブはそのユニットのオーディオタブと同じです。このタブで何かを変えると、同じユニットのすべてのオーディオデバイスに影響を与えます。

オーディオモード

同時に話をする (オーディオエンコーダを通して信号を送る) および聞く (オーディオデコーダを通して信号を受け取る) ことができるように「全二重」を選んでください。これはデフォルト設定であって、ほとんどの状態で使われるべきです。

半二重モード (話をする 것과聞くことを交互に繰り返す) で稼働させるために「Push-To-Talk (PTT)」を選択してください。2つのユニットが一緒に接続されているとき、およびオーディオがデジタル入力を通して制御されなければならないときのみ、この特定設定は必要になります。

さらにここでオーディオモードを変えることは同じユニットに属しているマイクロホン (オーディオエンコーダ) でオーディオモードを変えます。

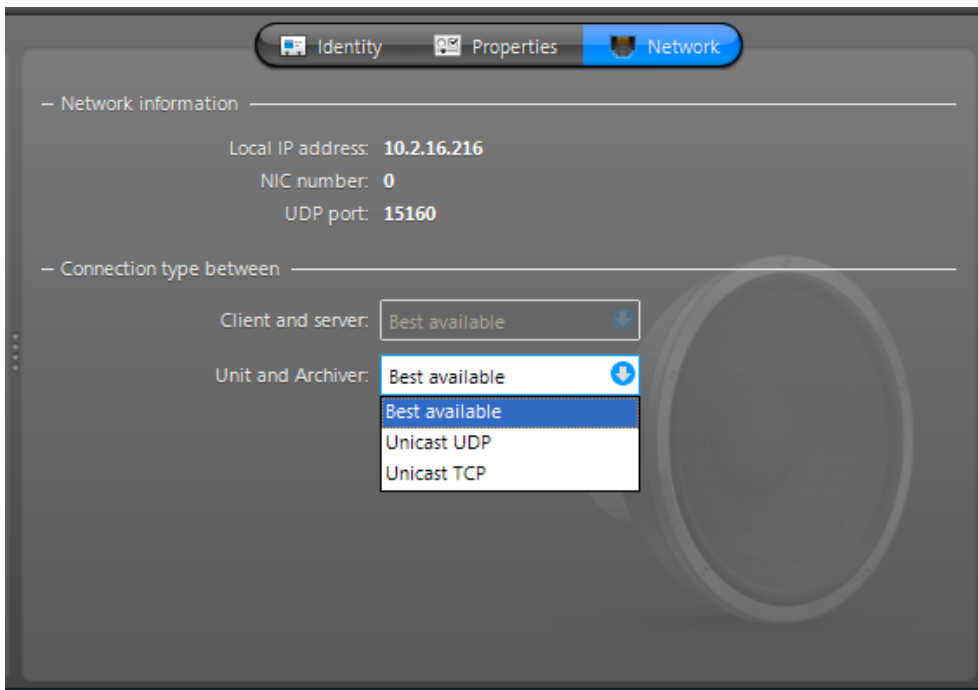
 この設定を変えることでユニットをリポートする必要があるかもしれないことに注意してください。必要ならば、ユニットは次の分内に自動的にリポートし、一時的に利用できなくなります (不活性として表示)。対応するユニットのネットワークタブに行き、「リポート」ボタンをクリックすることによって、ユニットにすぐにリポートするよう強要することができます。

サンプリングレート (固定)

サンプリングレートはスピーカに適用できません。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [スピーカ\(オーディオデコーダ\)](#) > 特定設定

スピーカ ネットワーク



ネットワーク (🌐) タブを選択することで、管理者はオーディオデコーダで使われる接続タイプを選ぶことができます。

ネットワーク情報 (固定)

- ローカルIPアドレス** ネットワーク上のデバイスのアドレス。
- NIC番号** マルチキャストでデバイスによって使われるネットワークアダプタ識別子。
- UDPポート** 接続タイプがユニキャストUDPである時使われるポート番号。

接続タイプ (調整可能)

- クライアントとサーバ** クライアントとサーバ間の接続タイプの選択はオーディオエンコーダによって決定されます。そのため、それはデコーダのために「おまかせ」に強要されます。
- ユニットとアーカイブ** ここでユニットとアーカイブ間にこのオーディオデコーダのために使われるべき接続タイプを選んでください。

接続タイプのそれぞれの意味に関する詳細については、ウェルカム - システム概念の項目下の[ネットワーク接続タイプ](#)の項を参照してください。

設定ツール > 設定枠 > スピーカ(オーディオデコーダ) > ネットワーク

ユニット



ユニット (さらにビデオユニットとして知られている) はIPネットワークで通信することができるデバイスをコード化するか、またはデコードするビデオです。それらは多種多様なブランドとモデルになります。いくつかは音声をサポートし、別のもでは無線通信をサポートします。ある特定のエンコーディングモデルが複数のビデオ入力 (最高12) をサポートし、別のもではIPカメラのようなカメラと統合されているものもあります。

ユニットの設定にアクセスして、視界選択枠 (左側) で [フィジカルビュー](#) からそれ (📷) を選択します。ユニットが [アーカイブ](#) によって制御されます。そのために、探しているユニットを見いだすことができるようにアーカイブノード (📁) を広げなければならないかもしれません。選択されたユニットの設定は [設定枠](#) (右側) に現れます。

ユニット設定ページは次のタブを含んでいます。

- [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。
- [オーディオ](#) - オーディオモード設定 (ある特定のモデルでのみ利用可能なだけです!)
- [ファームウェアアップグレード](#) - ファームウェアバージョンとアップグレード。
- [特定設定](#) - 特別なユニット設定 (ある特定のモデルでのみ利用可能なだけです!)
- [アクション](#) - ユニットイベント処理仕様。
- [ネットワーク](#) - ユニット探索ポートとネットワークプロパティ ([アドバンスドモード](#))。
- [セキュリティ](#) - セキュリティオプション (ある特定のモデルでのみ利用可能なだけです! [アドバンスドモード](#))。
- [スタンバイアーカイブ](#) - このユニットに対して責任があるアーカイブのリスト ([アドバンスドモード](#))

新しいビデオユニットを追加するには：

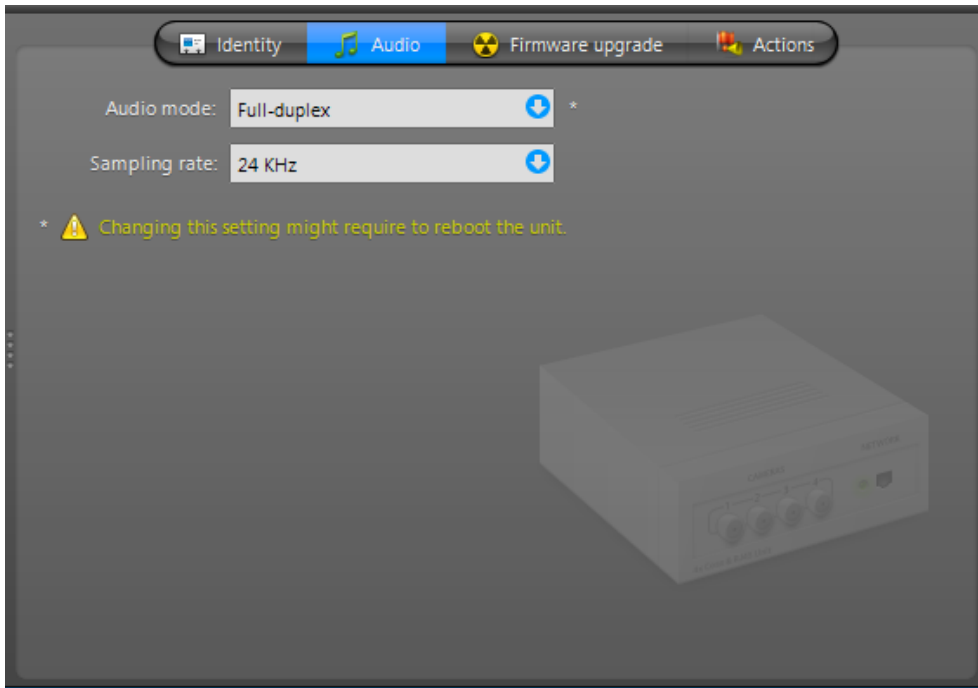
ネットワークでそれらを見出すとき、通常ビデオユニットは [アーカイブ](#) によって自動的に作成されます。しかしながら、ユニットを手動で加える必要があるいくつかの状態があります。ユーザガイドには、手動ユニット作成プロセスを説明するための専用の特別なセクションがあります。設定ツール - メニュー - アクションメニューの項目下で見つかる [ビデオユニットの作成](#) の項を参照してください。

[ロジカルビューへ戻る](#)

[フィジカルビューへ戻る](#)

[ビュー記述へ戻る](#)

ユニット オーディオ



オーディオ (🎵) タブで管理者はユニット用のオーディオモードを選ぶことができます。このタブはオーディオエンコーダとデコーダが備わっているユニットでのみ利用できます。同じ設定がそのユニットに属している[マイクロホン](#)と[スピーカ](#)の「特定設定」タブで見つかります。

オーディオモード

同時に話をする (オーディオエンコーダを通して信号を送る) および聞く (オーディオデコーダを通して信号を受け取る) ことができるように「全二重」を選んでください。これはデフォルト設定であって、ほとんどの状態で使われるべきです。

半二重モード (話をする 것과聞くことを交互に繰り返す) で稼働させるために「Push-To-Talk (PTT)」を選択してください。2つのユニットが一緒に接続されているとき、およびオーディオが[デジタル入力](#)を通して制御されなければならないときのみ、この特定設定は必要になります。

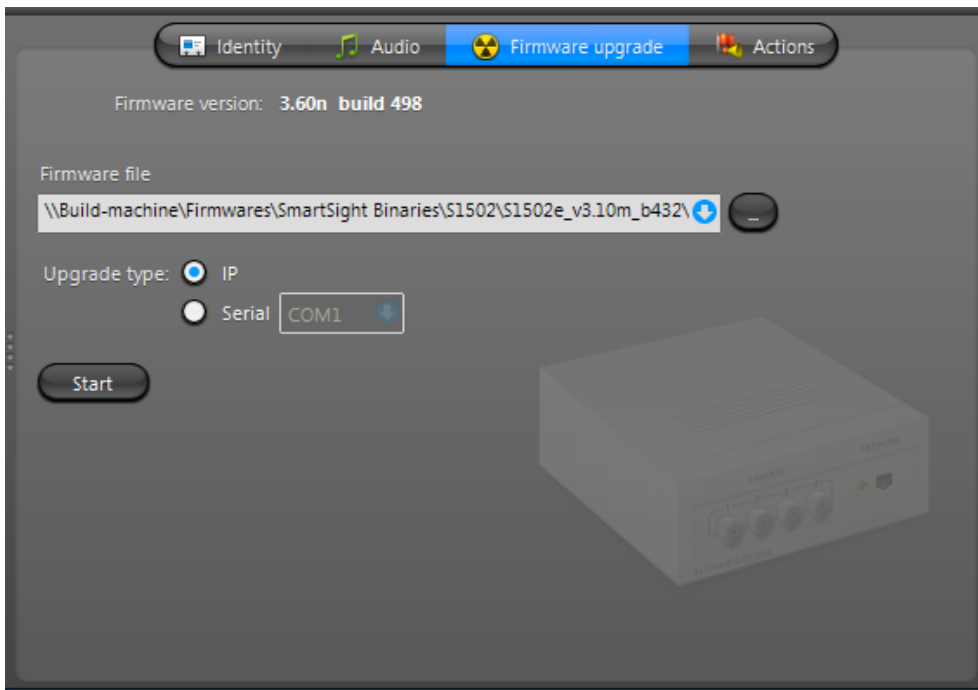
ここでオーディオモードを変えることはこのユニットに属している[オーディオエンコーダ](#) (マイクロホン) と[オーディオデコーダ](#) (スピーカ) 両方のオーディオモードを変えます。

⚠ この設定を変えることでユニットをリポートする必要があるかもしれないことに注意してください。必要ならば、ユニットは次の分内に自動的にリポートし、一時的に利用できなくなります (不活性として表示)。ネットワークタブに行き、「リポート」ボタンをクリックすることによって、ユニットにすぐにリポートするよう強要することができます。

サンプリングレート

お手持ちのユニットモデルでサンプリングレートの設定が可能な場合に限り、このコントロールは有効です。中国語のような多くのイントネーションの繊細さを持っている言語においては、高サンプリングレートが推奨されます。

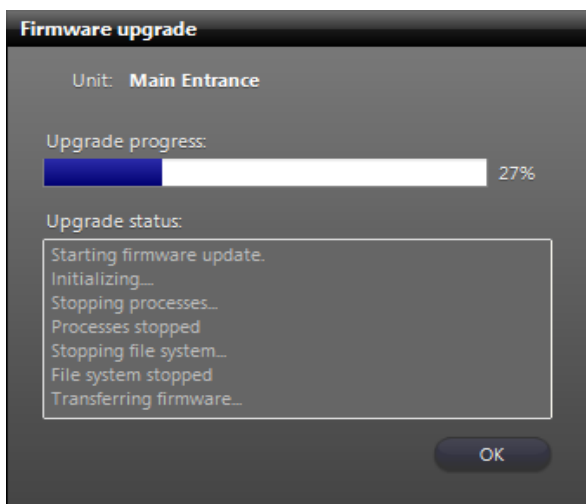
ユニット ファームウェアアップグレード



ファームウェアアップグレード (☸) タブで、管理者はユニットのファームウェアバージョンを確認して、アップグレードすることができます。

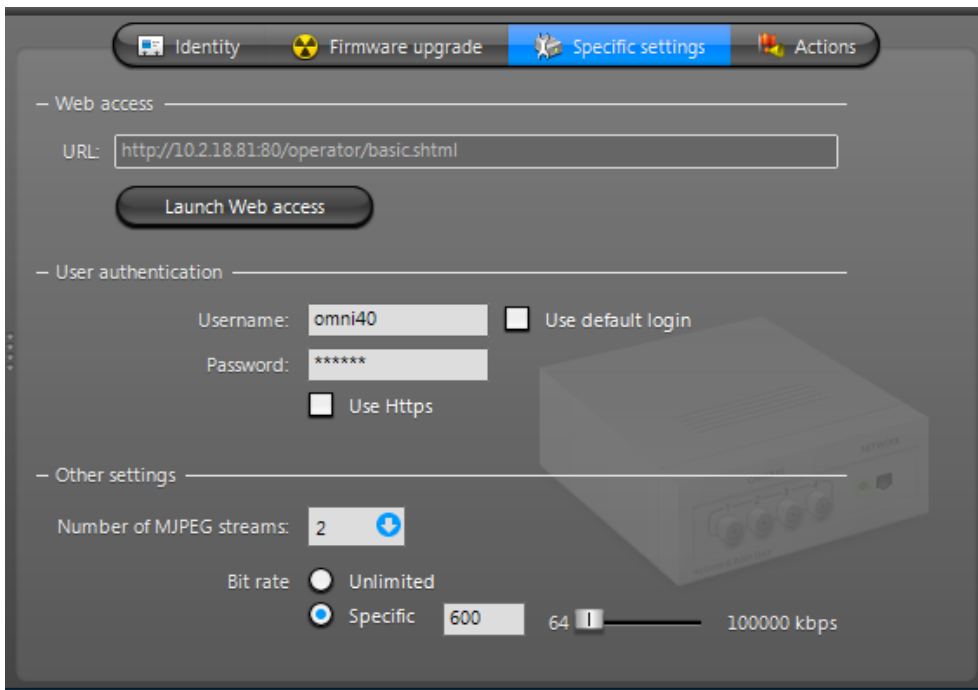
ユニットのファームウェアをアップグレードするには：

1. [フィジカルビュー](#)から適切なユニット (📍) を選択します。
2. 希望のファームウェアファイルを見つけるために、ファームウェアファイルの完全なパスを入力するか、またはブラウズボタン (🔍) を使ってください。
3. アップグレードリンクを選択する :IPまたはシリアル (すなわちPCのシリアルポートに接続した)。シリアルが選択されるなら、さらにCOMポートを指定してください。
4. スタートをクリックしてください。アップグレードステータスダイアログが現れます。



⚠️ ファームウェアを前のバージョンにダウングレードしようと試みるなら、警告を受けとるであろうことに注意してください。続行することによって決めるなら、今後生じたすべての問題が保証書によってカバーされません。

ユニット 特定設定



特定設定 (🔑) タブで管理者はユニットのモデル特有の設定を設定することができます。特定設定が必要であるときだけ、このタブは存在しています。

注意 :このページに示された例はAXIS241Qユニットです。

ウェブアクセス

URL (固定)

このフィールドはユニット設定のためにウェブページの [URL](#) (Uniform Resource Locator) アドレスを示します。ユニットが発見される時、URLはシステムによってセットされます。それはユーザによって変更できません。

ウェブアクセスの起動

指定されたウェブページでブラウザウィンドウを開くために、このボタンをクリックしてください。セキュリティがユニット上で活性化するなら、ユーザ名とパスワードを入力するよう促されるかもしれません。

ユーザ認証

ここでアーカイブによってユニット設定にアクセスするために必要とされるユーザ名とパスワードを入力してください。

サーバ管理でこのユニットタイプのために設定されたデフォルトログインを使うためにオプション 「デフォルトログインを使用」を選んでください (サーバ管理 - アーカイブエクステンション - Axis - [全般](#)を参照)。

その他の設定

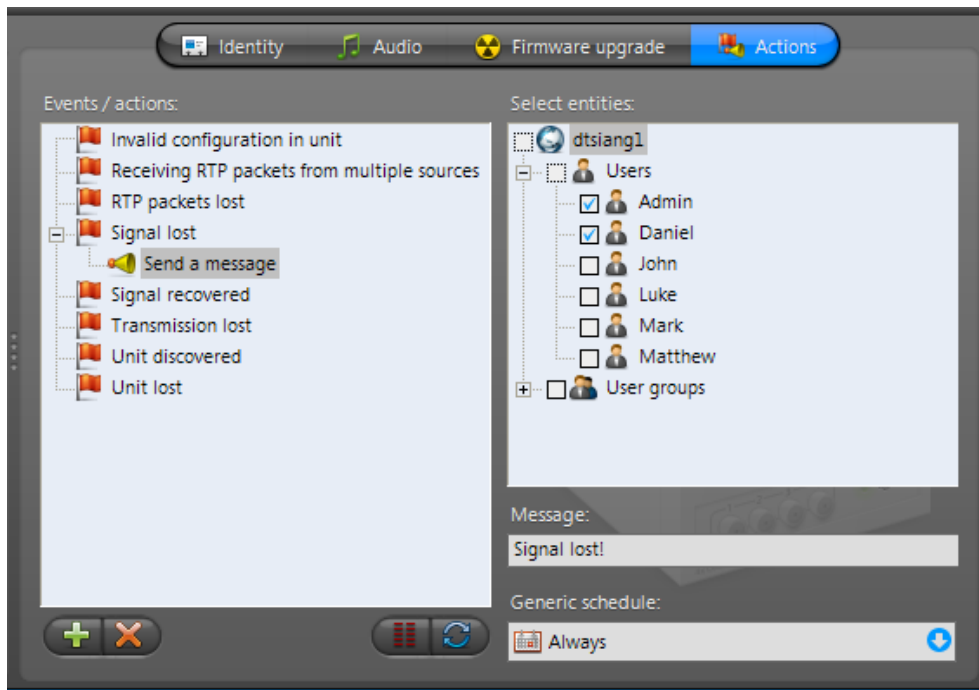
MJPEGストリームの数

ユニットのモデルに依存して、エンコーダに生成させたいMJPEGストリームの数を選択することができるかもしれません。



ビットレート

AXISユニットにおいて、最大ビットレートは各エンコーダのために個々に制御できません。それはただユニット全体のために制限することができるだけです。

ユニット アクション



アクション (🔧) タブで管理者はイベント/アクションリストで示される[ユニットイベント](#)に基づいて特定のシステム作用をプログラムすることができます。

別個のラインですべての個々のアクションを示すために  ボタンをクリックしてください。類似のアクションがシングルアクションとして示されるイベント/アクションツリー表示に戻すために  ボタンをクリックしてください。

[全般予定](#) は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ユニット](#) > [アクション](#)

ユニット ネットワーク



ネットワーク (🌐) タブで管理者はユニットのネットワークセッティングを設定することができます。

ポート (HTTP・探索・VSIP)

これは[アーカイブ](#)によってユニットに接続するために使われるポート番号です。AXISユニットでは、このポートはHTTPポートと呼ばれます。VCSユニットでは、探索ポートと呼ばれます。Verintユニットでは、VSIPポートに対応します。VCSとVerintについては、このフィールドの値はユニットがどのアーカイブに属するか決定します(サーバ管理 - [アーカイブエクステンション](#)を参照)。ポート番号はさらに[探索ツール](#)から変更することができます。

自動的にIPアドレスを得る

IPアドレスを動的に割り当てるためにこのラジオボタンを選んでください。

次のIPアドレスを使用する

次の3つのフィールドを有効にするためにこのラジオボタンを選んでください。

- ローカルIP** 固定IPアドレス。
- サブネットマスク** サブネットマスク。
- ゲートウェイ** ゲートウェイIPアドレス。

アクションボタン

- リポートボタン** このボタンでユニットをリポートします。
- 識別ボタン** このボタンはユニットのいずれかの側でステータスLEDを約30秒間赤で非常に速く点滅させます。この機能はラック上の対応する物理的なユニットを素早く見つけ出すために使われます。

⚠️ このタブでどんな設定でも変更することは、ユニットをリポートする必要があるかもしれないことに注意してください。必要ならば、ユニットは次

の分内に自動的にリポートし、一時的に利用できなくなります (不活性として表示)。 「リポート」ボタンをクリックすることによって、ユニットにすぐにリポートすることを強要することができます。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ユニット](#) > ネットワーク

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

ユニット セキュリティ



セキュリティ (🔒) タブで管理者はユニットのセキュリティセッティングを設定することができます。このタブはある特定のタイプのユニット (主に Verint ユニット) でのみ利用可能なだけです。

SSLを有効にする

SSL (セキュアソケットレイヤ) プロトコルがこのユニットで使われるなら、このオプションを選択してください。すべてのユニットがSSLプロトコルをサポートするわけではありません。ユニットがSSLをサポートしないなら、あるいはSSL暗号化がこのユニットでサポートしているアーカイブで許可されないなら、このチェックボックスは無効になります (ウェルカム - システム概念の項目下の [Omnicast ライセンスキー](#) を参照)。

Telnetセッションを許可する

Telnetセッションが許可されるなら、このオプションを選択してください (発送時でデフォルト)。このオプションがオフになるなら、ユーザはユニットを設定するためにPCとユニットを接続しているシリアルケーブルを使わなければなりません。このオプションを無効にする唯一の理由はセキュリティを高めることです。

ファームウェアアップグレードを許可する

ファームウェアアップグレードが許可されるなら、このオプションを選択してください (発送時でデフォルト)。このオプションがオフになるなら、ファームウェアアップグレードは無視されます。このオプションを止める唯一の理由はセキュリティを高めることです。

ファームウェアアップグレードポート

ファームウェアアップグレードのために使用されるポート数 (デフォルト = 12345)。ファイアウォールに関する問題を持っている場合に限り、この値を変えてください。

⚠️ この設定を変えることでユニットをリポートする必要があるかもしれないことに注意してください。必要ならば、ユニットは次の分内に自動的にリポートし、一時的に利用できなくなります (不活性として表示)。 [ネットワーク](#) タブに行き、「リポート」ボタンをクリックすることによって、ユニットにすぐにリポートするよう強要することができます。

ユニット スタンバイアーカイブ



スタンバイアーカイブ (📁) タブはこのユニットのためにアーカイブ[ファイルオーバーリスト](#)を定義するのを助けます。

記述

このリストに現れているアーカイブはこのユニットを制御するために設定されたものです。リストの一番上に現れるアーカイブはプライマリアーカイブと呼ばれます。それは通常の状態です。プライマリアーカイブが失敗するならば、ユニットの制御はライン上の次のアーカイブに移されるでしょう。このトピックに関する詳細については、[ウェルカム - システム概念 - アーカイビング管理](#)の項目下の[アーカイブ可用性](#)を参照してください。

注意 スタンバイアーカイブがプライマリアーカイブの役を務めていないとき、それらは冗長アーカイブを生産するために使うことができます。[冗長アーカイビング](#)はカメラの基礎によってカメラでオン/オフ切り替えることができる機能です。[カメラ - 録画](#)の項目下の 冗長アーカイビング」を見てください。

上 および下 ボタンでスタンバイアーカイブの順序を変えることができます。

注意 [自動探索](#)から、またはアーカイブに手動で割り当てることによって、アーカイブにユニットを関連づけられます。手動割り当ては[探索ツール](#)から、または「ユニットの追加」ダイアログから行うことができます ([メニュー - アクションメニュー - ビデオユニットの作成](#)を参照)。

そのように作用するか

各ユニットが特定のポートでそのアーカイブからコマンドを聞きます ([ネットワークタブ](#)参照)。

一方でアーカイブは、ユニットの複数のグループと通信するように設定できます ([サーバ管理 - アーカイブエクステンション](#)を参照)。たった1つのアーカイブがいつでも積極的にユニットを制御することができます。

設定ツールの[フィジカルビュー](#)で、ユニット (📁) は常に現在それについてのコントロールを持っているアーカイブ (📁) の下に現れます。

次の例で、平等に2つのアーカイブ間に分散された13のユニットを持っています。それらの1つが失敗するならば、当初失敗したものによって制御されたすべてのユニットは自動的にまだ機能しているものに移されます。

両方のアーカイブが機能する



1つのアーカイブが失敗しました



注意 一旦アーカイブがユニットのフェイルオーバーリストの一部になると、それが不活性（赤で表示）になるまで、そのリストから取り除くことができません。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ユニット](#) > [スタンバイアーカイブ](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.








ユーザ




すべてのOmnicastユーザがディレクトリでユーザプロフィールによって特徴づけられます。このドキュメントで、用語「ユーザ」は人間のユーザとコンテキストに依存してディレクトリに格納されたユーザプロフィールの両方を示します。

ユーザの特性にアクセスするために、ユーザ管理ビューを選択して、視界選択枠(左側)でツリーのユーザノード(👤)を広げてください。作成されたユーザのリストがユーザノードの下に開かれます。ユーザの設定は設定枠(右側)で次のプロパティシートに示されるでしょう。

ユーザ設定ページは次のタブを含んでいます。

-  識別 - 実体名・記述・特定情報。
-  プロパティ - 優先と基本的な属性。
-  許可 - システムリソースにアクセスするための許可。
-  特権 - 特定の操作を行うための特権。
-  ライブビューア - レイアウトとマクロ。
-  アクション - ユーザイベント処理仕様。
-  セキュリティ - ユーザのアクションを拡張するか、あるいは制限するための追加パラメータ (アドバンスドモード)。

新しいユーザを追加するには

1. 視界選択枠からユーザ管理ビューを選択します。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「ユーザ」を選択します。新しいユーザがユーザノード下の「NewUser」の名前で作成されます。
4. 新しいユーザの適切な名前を入力してください。ユーザ名がユニークであり、スペースを含むことができないことに注意してください。記述フィールドをユーザの個人情報を入力するために使ってください。
5. ユーザがグループに属したなら、適切なユーザグループを選択して、ユーザをそのグループのメンバーとして加えてください。必要に応じて何度でも、このステップを繰り返してください。
6. プロパティタブを選択して、必要な情報を入力してください。
7. 許可タブを選択して、ユーザがアクセスできるサイトを選択してください。
8. 特権タブを選択して、ユーザの必要性に従って特権を加えるか、または拒んでください。
9. ライブビューアタブを選択して、ユーザが使うことを許されるレイアウトとマクロを加えてください。

10. 必要ならば、[アクション](#)タブでユーザーイベント処理を定義してください。

11. 許可と特権からユーザーに与えたアクションの範囲がさらに広げるか、または制限するために[セキュリティ](#)タブを選択してください。

 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

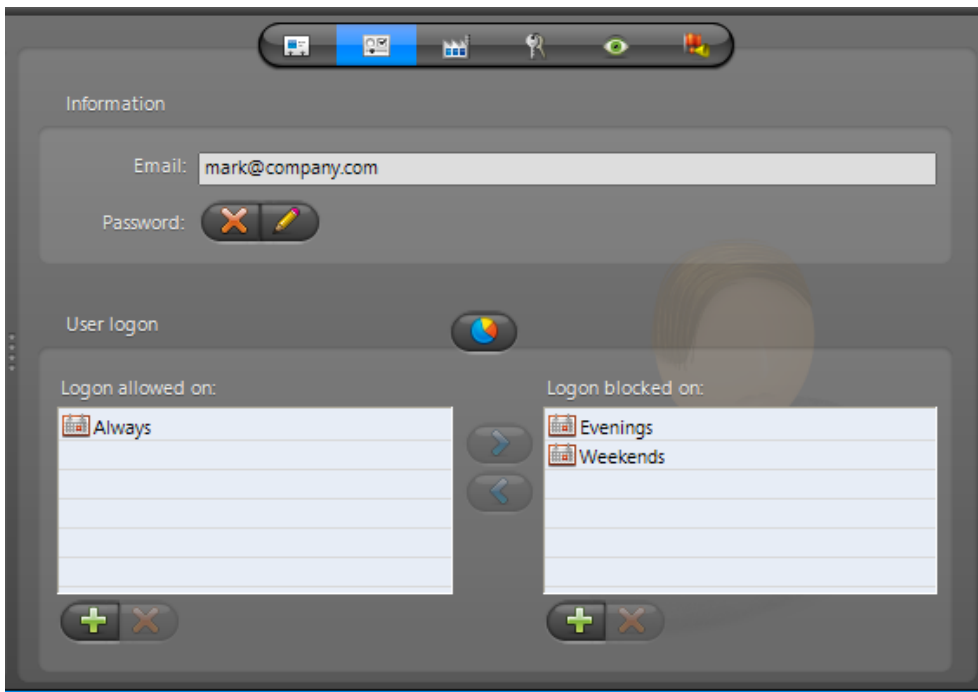
 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ユーザ](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

ユーザ プロパティ



プロパティ (📧) タブはパスワード・電子メールアドレス・許可されたログオン時間のような、ユーザの基本的な情報を定義します。


情報

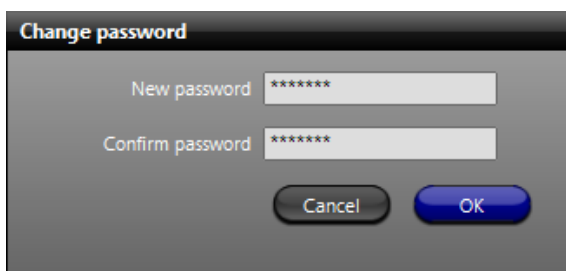
電子メール


[電子メールの送信](#)アクションを実行するとき、電子メールアドレスが使われます。アクションを定義するために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)を読んでください。

パスワード

パスワードはOmnicastでオプションです。すべての新しいユーザはパスワードなしで作成されます。しかしながら、セキュリティ理由のために、パスワード、特に特別な「Admin」アカウントと「管理者」グループに属するすべてのユーザで、各ユーザアカウントを保護することをお勧めします。

パスワードをセットするか、または変えるために、パスワード変更  ボタンをクリックしてください。パスワード変更ダイアログが現れます。確認目的のために新しいパスワードを2回入力しなければなりません。







パスワードをクリアするために、パスワードクリア  ボタンをクリックして、システムがアクションを確認するよう求めるとき、「Yes」と答えてください。




Omnicastで アクティブディレクトリオプションが有効であるとき、設定ツールからユーザ名・パスワード・電子メールを変えることができません。詳細のために、サーバ管理 - ディレクトリの項目下の[アクティブディレクトリ](#)の項を読んでください。

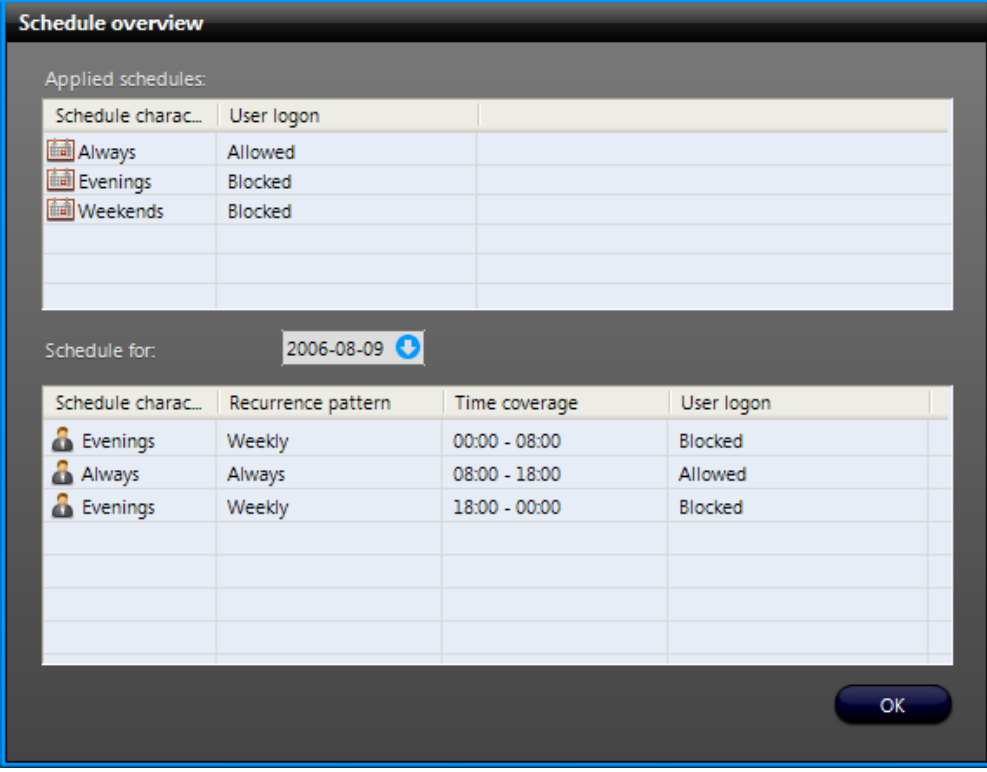
ユーザログオン




このセクションは管理者に1週間の間で日時の特定期間にユーザのログオン時間を制限することを許可します。デフォルトで、すべてのユーザは、「常に」の**全般予定**によって定義され、すべての時にログオンすることを許可されます。


必要ならば、ある期間中にユーザログオンを「許す」ために、またはある期間中にそれを「ブロック」ために、それらを使っていくつかの予定を結びつけることができます。左へ移動 、および右へ移動  ボタンで選択された予定の使用(可能またはブロックする)を変更することができます。各リストで予定の組み合わせを管理するために追加  および除外  ボタンを使用してください。




予定概要

所定日においてユーザログオンですべての予定の複合効果を視覚化するために、予定概要  ボタンをクリックしてください。次のダイアログが現れます。



Schedule charac...	User logon
 Always	Allowed
 Evenings	Blocked
 Weekends	Blocked

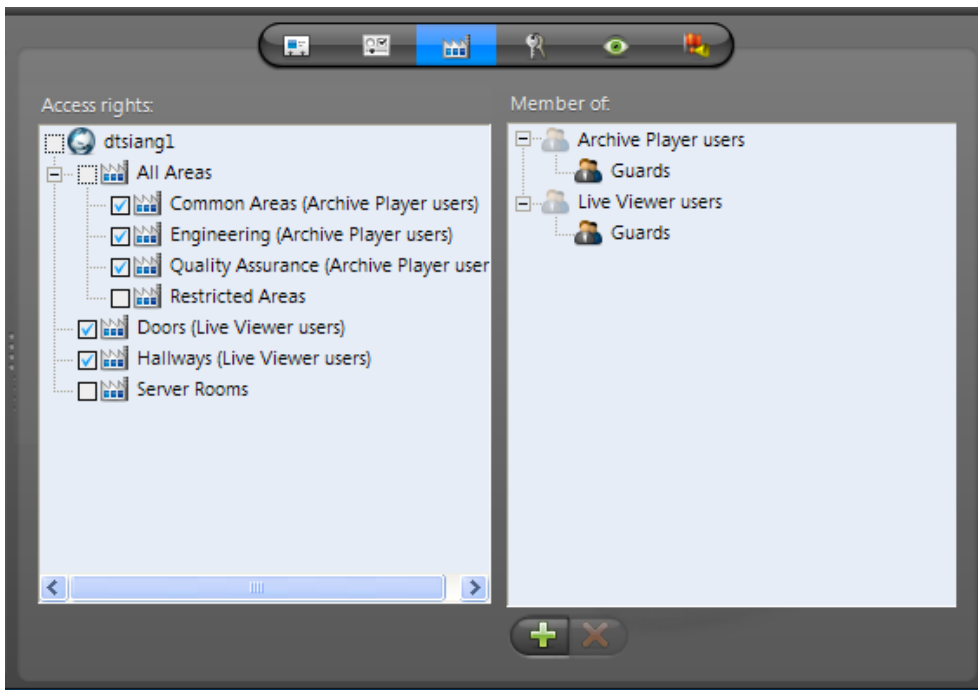
Schedule for: 2006-08-09 

Schedule charac...	Recurrence pattern	Time coverage	User logon
 Evenings	Weekly	00:00 - 08:00	Blocked
 Always	Always	08:00 - 18:00	Allowed
 Evenings	Weekly	18:00 - 00:00	Blocked

OK

上部セクションはこのユーザに適用されたすべてのログオン予定をリストします。下部セクションはログオンが許可されるかあるいはブロックされる場所で、日中の異なった期間を示します。異なるタイプ(すなわち異なる繰り返しパターンを使って)の2つの予定が重複するとき、優先権が次の順序で評価されます:(1) 特定日・(2) 毎年・(3) 毎月・(4) 毎週・(5) 毎日・(6) 常に。詳細については、ウェルカム - システム概念 - 予定優先権の項目下の**競合解決**の項を読んでください。

ユーザ 許可



許可 (🔑) タブはシステムリソースへのユーザのアクセス権を管理するために使われます。Omicastのシステムリソースへのアクセスが[ロジカルビュー](#)によって管理されます。このコントロールタブはシステムによって定義されたユーザグループ管理者のメンバーに適用できません。彼らは常にすべてへのフルアクセスを持ちます。

アクセス権

左側のコラムはユーザに各[サイト](#)で与えられたアクセス許可を表示します。許可が親グループから継承されるなら、親グループの名前が括弧で示され、許可をユーザから取り除くことができません。

注意 ユーザが特権 [常にすべての実体を見る] を持っているなら、次に自動的にすべてのサイトへのアクセスが与えられます。この場合、「ユーザ特権」が親グループ名の代わりに括弧で示されます。

以下はアクセス許可インジケータです。

- その子サイトのいずれにもサイトに与えられた許可はありません。
- サイト自身ではなく、いくつかの子サイトに与えられた許可。
- そのすべての子サイトではなく、サイトに与えられた許可。
- サイトとすべての子サイト ([例外](#)を選択) に与えられた許可。

サイトへのアクセスを与えるために、ただそれに隣接しているボックスを選択してください。親サイトを選択することは自動的にそのすべての子サイトを選択します。また親サイトをクリアすることは自動的にそのすべての子サイトをクリアします。

常にその親サイトのために必ずそれを与えないでサイトにアクセスする許可を与えることができることに注意してください。けれども、それが親のために与えられるのに対して、サイトから許可を取り除くために、その親から与えられたそのアクセスを継承するためにサイトが設定されないことを確認しなくてはなりません (設定ツール - 設定枠 - サイトの項目下の[容認ユーザ](#)の項を参照)。





警告 管理者グループとそのメンバーにディレクトリへのアクセスがただ与えられるだけであることに注意してください。他のユーザが直接ディレクトリの下に置かれた何かにアクセスすることはできません。そのすべての子サイトを選択するためにショートカットとしてディレクトリを選ぶことができます。けれどもユーザが管理者グループのメンバーではないなら、たとえディレクトリが選択されるとしても、直接ディレクトリの下に置かれた何かにアクセスするために許可が認められないでしょう。



ヒント PTZモーター・マイクロホン・スピーカのようなライブビューアプリで表示されないデバイスへのアクセスを制御するためにアクセス権を使うことができます。例えば、もし所定のユーザがPTZ制御を使わずに、ただカメラを見ることだけを可能にされるなら、ユーザに見えるサイト下にカメラを置き、ユーザに見えないサイト下に関連したPTZモーターを置くことによって、これを実現することができます。

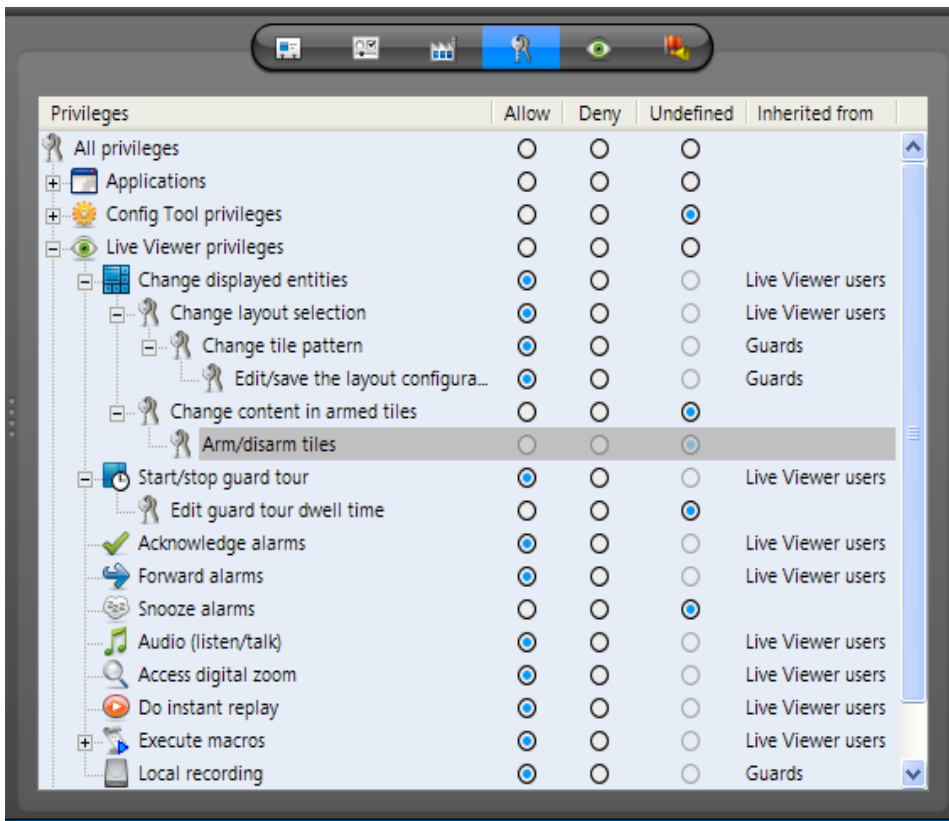
構成員

右側のコラムは選択されたユーザが構成員であるすべてのユーザグループ(👤)をリストします。ユーザがそれ自身別のグループに属するグループのメンバーであるなら、全体の階層が示されます。より多くユーザグループについて学ぶために、本書の[ユーザグループ](#)に関するセクションを参照してください。

追加  および除外  ボタンで新しいグループにユーザの所属を加える、または既存のグループのその所属を取り除くことができます。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ユーザ](#) > [許可](#)

ユーザ 許可



PTZ優先権 (🔑) タブはユーザがシステムで行うことを許される操作の範囲を見て、制御するために使われます。ユーザがアクセスできる操作はその「特権」によって制限されます。トピックに関連した他の特権のために、ユーザ - 優先の項目下の「[PTZ優先権](#)」、およびユーザ - 許可の項目下の「[アクセス権](#)」を読んでください。

特権：

このタブに表示されたスクロール可能なリストコントロールはOmnicastでユーザに与えることができるすべての特権を一覧表にします。これらの特権は6つのカテゴリに分類されます：[アプリケーション](#)・[設定ツール特権](#)・[ライブビューア特権](#)・[PTZ制御](#)・[全般特権](#)。

特権は階層的に整えられ、それはもっとレベルが高い特権が拒否される時、より低いレベルでそれに属しているすべての特権が同じく拒否されることを意味します。具体例として、ユーザが「手動で録画する」ことができますが、「ブックマークを加える」ことはできません。しかしながら、ブックマークを加えることは手動録画を立ち上げる効果を持っているため、許可を逆にすることはできません。

特権継承

特権が親ユーザグループから継承されるか、またはユーザに明確に与えることができます。各特権が、「未定義」・「許可」・「拒否」のいずれかで優先権を与えられます。「未定義」が最も低い優先権認可で、「拒否」が最も高い優先権認可になります。特権認可が1つのシンプルな規則：「より高い優先権認可が常により低い優先権認可に取って代わります」でユーザグループからそのメンバーまで伝えられます。

次の例は特権認可がどのように機能するか示します。

グループ-A	特権	継承された認可	結合された認可	明白な認可	終了結果 / コメント
	特権 1	未定義		未定義	特権 1は与えられません。
	特権 2	未定義		未定義	特権 2は与えられません。
	特権 3	未定義	許可	許可	特権 3がグループAに明確に与えられます。
	特権 4	未定義	許可	許可	特権 4がグループAに明確に与えられます。

ほかに誰もいないメンバー

グループ-B
グループ-Aのメンバー

特権	継承された認可	結合された認可	明白な認可	終了結果 / コメント
特権 1	未定義		未定義	特権 1は与えられません。
特権 2	未定義	許可	許可	特権 2がグループBに明確に与えられます。
特権 3	許可		許可	特権 3がグループAから継承されます。
特権 4	許可	拒否	拒否	特権 4が拒否されます (グループAから認可を入れ替える)。

Peter
グループ-Bのメンバー

特権	継承された認可	結合された認可	明白な認可	終了結果 / コメント
特権 1	未定義	許可	許可	特権 1がPeterに明確に与えられます。
特権 2	許可		許可	特権 2がグループBから継承されます。
特権 3	許可		許可	特権 3がグループAから継承されます。
特権 4	拒否		拒否	特権 4がグループBによって拒否されます (グループBメンバーによって入れ替えることができません)。

「から継承」コラムが特権を継承するべきすべてのグループ (またはグループ) の名前を示します。同じくユーザの名前がリストの一部であるとき、それは特権がユーザに継承された、および明確に与えられたことを意味します。特権がグループに付着する前にユーザに与えられたとき、これは起ります。そのように、ユーザがグループから追い出されると、それはその古い特権を保持するでしょう。

特権を修正する

特権の右側に位置しているラジオボタン「許可」、「拒否」、「未定義」は特権認可の明確な修正を可能にします。ラジオボタンが無効なら、それはオプションが継承された認可がより高い優先権のためにすでに利用できないことを意味します。


特権記述

ユーザ特権は6つのカテゴリに分けられます。








アプリケーション

 ライブビューア

ユーザは [ライブビューア](#) 特権・[PTZ制御](#)・[全般特権](#) の下で説明された特権なしでライブビューアアプリを実行できます。


 アーカイブプレイヤー

ユーザは [全般特権](#) の下で説明された特権なしでアーカイブプレイヤーアプリを実行できます。



































-  設定ツール
-  マクロエディタ
-  ウェブライブビューア
-  ウェブアーカイブプレイヤー
- SDK SDK
-  ポケットPC
-  メディアゲートウェイ
-  非圧縮ビデオフィルタ

- ユーザは**設定ツール**特権なしで、設定ツールアプリを実行できます。
- ユーザは**マクロエディタ**アプリを実行できます。
- ユーザは**ウェブライブビューア**アプリを実行できます。
- ユーザは**ウェブアーカイブプレイヤー**アプリを実行できます。
- ユーザはOmnicast SDKで書かれたアプリケーションを実行できます。
- ユーザは**ポケットPC**アプリを実行できます。
- ユーザは**メディアゲートウェイ**で接続を確立することができます。
- ユーザは**非圧縮ビデオフィルタ**で接続を確立することができます。

設定ツール特権

 常にすべての実体を見る

ユーザが常にすべての実体を見ることができます。この特権で、ユーザはロジカルビューですべてのサイトへのアクセスを自動的に与えられます。ユーザ - [許可](#)を参照。

-  サイト設定
 -  作成と削除
-  ユニット設定
 -  ファームウェアアップグレード
 -  作成と削除
-  カメラ設定
 -  ビデオ品質設定
 -  録画設定
 -  動体検知設定
 -  アナログビデオ設定
 -  オーディオ設定
 -  シリアルポート設定
 -  デジタル入力設定
 -  リレー出力設定
 -  PTZ設定
 -  作成と削除
 -  ハードウェアマトリクス設定
 -  作成と削除
 -  予定設定
 -  作成と削除
 -  イベントとアクションの設定
 -  作成と削除
 -  アラーム設定
 -  作成と削除
 -  アラーム実例の削除
 -  マクロ設定
 -  作成と削除
 -  カメラシーケンス設定
 -  作成と削除
 -  CCTVキーボード設定
 -  作成と削除
 -  アクセスコントロールシステム設定
 -  作成と削除
 -  モニタグループ設定

- ユーザは既存のサイトとロジカルビュー階層の設定を変更できます。
- ユーザはサイトを**作成**および**削除**できます。
- ユーザはユニットの設定を変更できます。
- ユーザはユニットのファームウェアをアップグレードできます。
- ユーザはユニットを**作成**および**削除**できます。アクションメニューの**ビデオユニットの作成**を参照。
- 全般設定・録画と動的な録画設定・動体検知設定を除き、ユーザはビデオエンコーダの設定を変更できます。
- ユーザはビデオ品質設定を変更できます。
- ユーザは録画設定を変更できます。
- ユーザは動体検知設定を変更できます。
- ユーザはアナログモニタの設定を変更できます。
- ユーザはオーディオデバイスの設定を変更できます。
- ユーザはシリアルポートの設定を変更できます。
- ユーザはデジタル入力の設定を変更できます。
- ユーザはリレー出力の設定を変更できます。
- ユーザはPTZモーターの設定を変更できます。
- ユーザはPTZモーターを**作成**および**削除**できます。
- ユーザはハードウェアマトリクスの設定を変更できます。
- ユーザはハードウェアマトリクスを**作成**および**削除**できます。
- ユーザは予定と適用範囲の設定を変更できます。
- ユーザは予定と適用範囲を**作成**および**削除**できます。
- ユーザはカスタムイベントとアクションの設定を変更できます。
- ユーザはカスタムイベントとアクションを**作成**および**削除**できます。
- ユーザはアラーム実体の設定を変更できます。
- ユーザはアラーム実体を**作成**および**削除**できます。
- それらが削除されることになっている前に、ユーザはアラーム実例を削除できません。
- ユーザはマクロの設定を変更できます。
- ユーザはマクロを**作成**および**削除**できます。
- ユーザはカメラシーケンスの設定を変更できます。
- ユーザはカメラシーケンスを**作成**および**削除**できます。
- ユーザはCCTVキーボードの設定を変更できます。
- ユーザはCCTVキーボードを**作成**および**削除**できます。
- ユーザはアクセスコントロールシステムの設定を変更できます。
- ユーザはアクセスコントロールを**作成**および**削除**できます。
- ユーザはモニタグループの設定を変更できます。

- 作成と削除
- カメラグループ設定
- 作成と削除
- ビューアレイアウト設定
- 削除
- バックアップ操作
- ロジカルIDの変更
- プラグイン設定
- 作成と削除

ユーザはモニタグループを作成および削除できます。
 ユーザはカメラグループの設定を変更できます。
 ユーザはカメラグループを作成および削除できます。
 ユーザはビューアレイアウトの名前を変えることができます。
 ユーザはビューアレイアウトを削除できます。
 ユーザはバックアップ操作を実行できます。アーカイブ - [ナックアップ](#)を参照。
 ユーザは実体のロジカルIDを変更できます。
 ユーザはプラグインの設定を変更できます。
 ユーザはプラグインを作成および削除できます。

ライブビューア特権

- 表示された実体の変更
- レイアウト選択の変更
 - タイルパターンの変更
 - レイアウト設定の編集/保存
 - 取付けたタイルで内容を変更
 - タイルの取付け/取外し
- ガードツアーの開始/停止
 - ガードツアー滞留時間の編集
- アラーム承認
- アラーム転送
- アラームをスヌーズ
- 音声(聞く/話す)
- デジタルズームへアクセス
- インスタント再生を行う
- マクロ実行
 - マクロホットキーの変更
- ローカル録画

ユーザはライブビューアアプリの実行中に表示された実体を変更できます。
 ユーザは各ビューイング枠で選択されたビューアレイアウトを変更できます。
 ユーザはアクセスを持っているあらゆるビューアレイアウトのタイルパターンを変更できます。
 ユーザはビューイング枠のレイアウトと設定への変更を保存できます。
 ユーザは取付けたタイルに表示された実体を変更できます。
 ユーザはビューイング枠にタイルを取付け/取外すことができます。
 ユーザはガードツアーを開始/停止できます。
 ユーザはガードツアーの滞留時間を変更できます。
 ユーザはアラームを承認できます。
 ユーザはアラームの転送およびアラーム自動転送をセットできます。
 ユーザはスヌーズにアラームをおくことができます。
 ユーザはオーディオ制御ができます。
 ユーザはデジタルズーム制御を使うことができます。
 ユーザはインスタント再生制御を使うことができます。
 ユーザはマクロを実行できます。
 ユーザはマクロホットキーのマッピングを変更できます。
 ユーザはPCハードディスクで[ローカルに録画](#)できます。

PTZ制御















- 基本的な操作を行う
- 焦点とアイリス設定の変更
- プリセットの使用
 - プリセットの編集
- パターンの使用
 - パターンの編集
- 補助の使用
 - 補助の編集
- 特定のコマンドの使用
- PTZロック
 - PTZロックの優先

ユーザは**基本的なPTZ制御**を使うことができます。
 ユーザは焦点とアイリス制御を備えて再生できます。
 ユーザは[カメラプリセット](#)を使用できます。
 ユーザはカメラプリセットを変更および改名できます。
 ユーザは[カメラパターン](#)を変更できます。
 ユーザはカメラパターンを変更および改名できます。
 ユーザは**補助コントロール**を使用できます。
 ユーザは補助の名前を変えることができます。
 ユーザはPTZの**特定のコマンド**と**メニューモード**を使用できます。
 ユーザは**PTZをロック**することができます。
 ユーザはPTZロックを優先することができます。

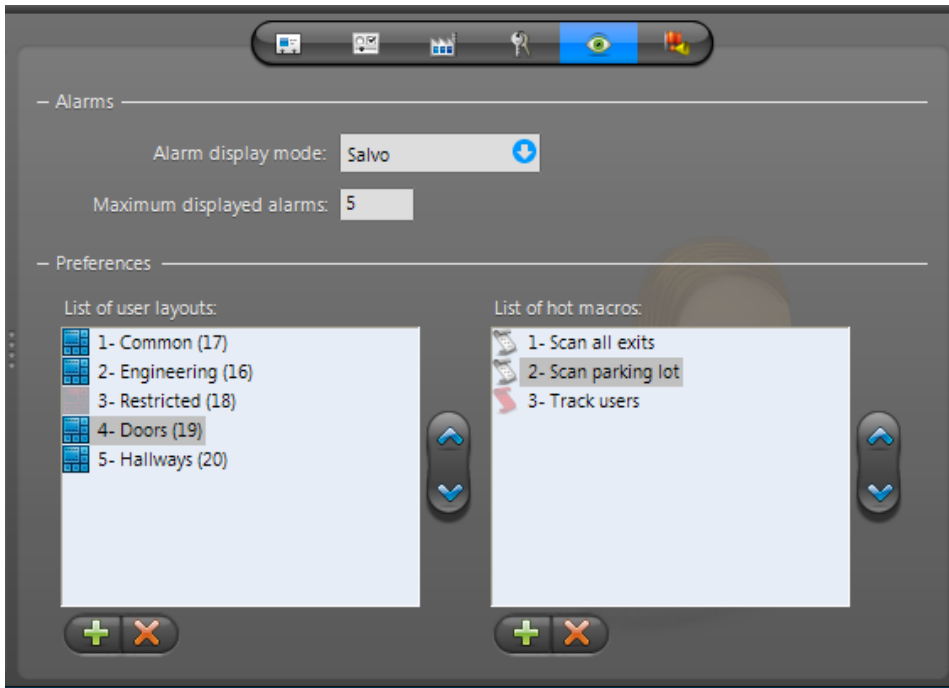
全般特権

- 手動録画
 - ブックマークの追加
- アナログモニタにカメラを見る
- ブロックカメラ
- メッセージを送る

ユーザはライブビューアで手動録画を行うことができます。
 ユーザはライブビューアとアーカイブプレイヤーにブックマークを追加できます。
 ユーザはアナログモニタにカメラを接続できます。
 ユーザは他のユーザからカメラへのビデオ接続を拒むことができます。
 ユーザは「メッセージを送る」アクションを行うことができます。

 サウンドを送る	ユーザは「警告音を送る」アクションを行うことができます。
 電子メールを送る	ユーザは「電子メールを送る」アクションを行うことができます。
 シリアルポートで送る	ユーザは「シリアルポートで文字列を送る」アクションを行うことができます。
 カスタムアクションの実行	ユーザはカスタムアクションを実行できます。
 スナップショットの保存と印刷	ユーザはスナップショットを保存または印刷することができます。
 アラームを手動で引き起す	ユーザは手動でアラームを引き起こすことができます。
 リモートディレクトリでクライアントアプリを立ち上げる	直接リモートディレクトリに接続することによって、ユーザはフェデレイテッド実体を見ることができます。ライブビューア - ビューイング枠の項目下の タイルコンテ クストメニュー を参照。
 カメラシーケンスの制御	ユーザはカメラシーケンスから休止および停止できます。
 ビデオファイルのエクスポート	ユーザはビデオファイルをエクスポートできます。
 自身のパスワードを変更	ユーザは自身のパスワードを変更できます。
 削除からビデオを保護する	ユーザは削除からビデオを保護できます。
 ビデオ保護を取り除く	ユーザはビデオ保護を取り除きます。
 アプリケーションオプションの変更	ユーザがオプションダイアログで設定を変えることができます。
 クライアントビューの変更	ユーザがアプリケーションの外観設定を変えることができます。この特権がなければ、ユーザはアプリケーションウィンドウを動かすことができず、ログアウトするこ

ユーザ ライブビューア



ライブビューア (👁️) タブで管理者は選択されたユーザのライブビューアアプリで[レイアウト](#)と[ホットマクロ](#)の可視性を管理することができます。

アラーム

アラーム表示モード

Omnicastに選択すべき3つの別個のアラーム表示モードがあります。

- シンプル** アラームカメラはそれらのアラーム優先権に従って取付けたビューイングタイル毎に1つ表示されます。それらのすべてに合うのに十分な取付けたタイルがある限り、複数のアラームを同時に表示することができます。
- 一斉切換** アラームに割り当てられたすべてのカメラは、必要とされる同じ数の取付けたビューイングタイルを使って、同時に表示されます。一度に1つのアラームのみ表示することができます。
- ブロック** アラームに割り当てられたすべてのカメラは同じビューイングタイルからサイクルします。複数のアラームがライブビューアで利用可能な取付けたタイルの最大数、またはそのユーザのために同時に表示されるためのアラームの最大数まで、同時に表示することができます。

各表示モードの特性についてさらに学ぶために、ウェルカム - システム概念 - アラーム管理の項目下の[アラーム表示モード](#)の項を参照してください。

最大表示アラーム


ここでライブビューアで同時に表示できるアラームの最大数を指定してください。




優先

ワークスペースのレイアウトのリスト

ビューアレイアウトのリストはどのビューアレイアウトが、ライブビューアアプリからユーザにとって利用可能であることを示します。リストでの出現順序はライブビューア (右側) でのそれらの出現順序に対応します。ライブビューア - ビューイング枠の項目下の[レイアウトの管理](#)を見てください。


リストにレイアウトを加えるために、リストの一番下で追加ボタン **+** をクリックしてください。現れるダイアログボックスから希望のマクロを選



択して、OKをクリックしてください。レイアウトが陰にされて現れるなら 、それはユーザがレイアウトを見る許可を持っていないことを意味します。しかしながら、ユーザがレイアウトによって示されるすべてのカメラではなく、レイアウトへのアクセスを持っているなら、レイアウトはライブビューアで表示されますが、アクセスできないカメラを示しているタイルは空のままです。

レイアウトをリストから取り除くために、リストからそれを選択して、除外しボタン  をクリックしてください。レイアウトの順序を変えるために、リストでレイアウトを選択して、リストで上下に動かすために、上  および下  矢印をクリックしてください。

適切な特権を備えたユーザはさらにライブビューアアプリからレイアウト設定自身を変えることができます。ライブビューア - ビューイング 枠 - レイアウトの管理の項目下の [レイアウト設定の編集/保存](#) を見てください。

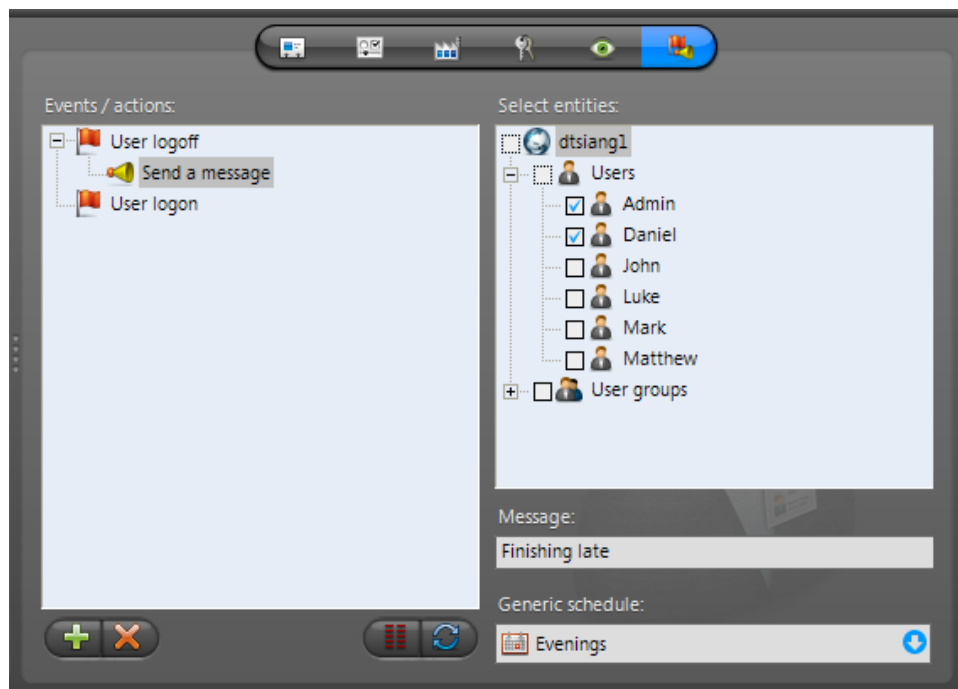
ホットマクロのリスト

ホットマクロのリスト (右) はライブビューアアプリの [ホットマクロ](#) () タブに現れるべきマクロを定義します。リストでの出現順序はライブビューアでそれらの出現順序に対応します。

リストにマクロを加えるために、リストの一番下で追加ボタン  をクリックしてください。現れるダイアログボックスから希望のマクロを選択して、OKをクリックしてください。マクロが陰にされて現れる  なら、それはユーザがこのマクロを使う許可を持っていないことを意味します。

リストからマクロを取り除くために、リストからそれを選択して、除外し  ボタンをクリックしてください。マクロの順序を変えるために、リストでマクロを選択して、リストで上下に動かすために上  および下  矢印をクリックしてください。

ユーザ アクション



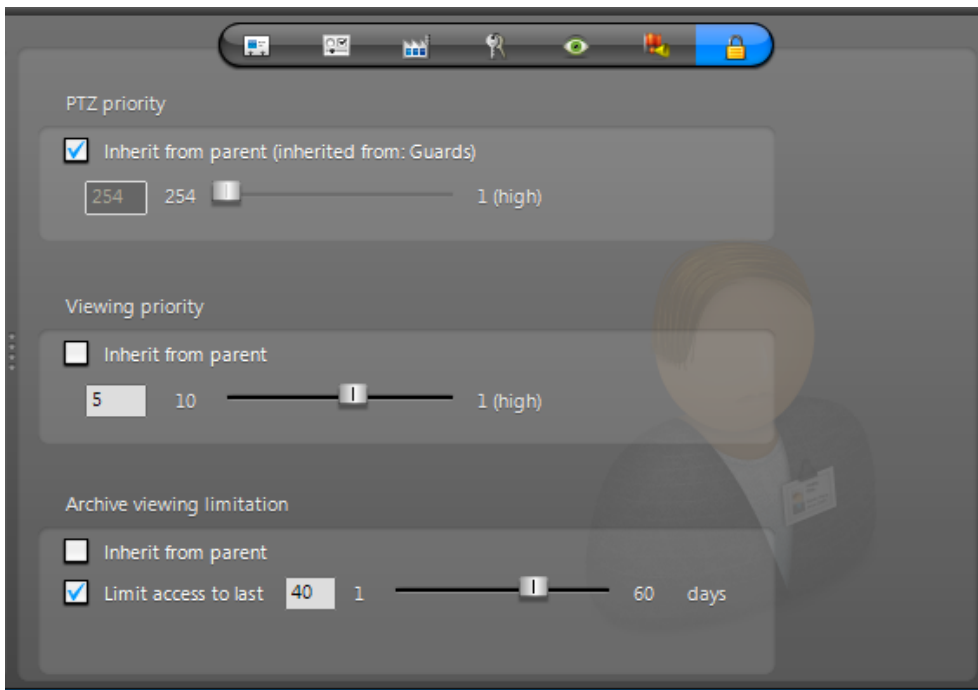
アクション (🔧) タブで管理者はイベント/アクションリストで示される[ユーザイベント](#)に基づいて特定のシステム作用をプログラムすることができます。例えば、ユーザがログオンするとき、警備責任者にメッセージを送ることができます。

予定は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ユーザ](#) > [アクション](#)

ユーザ セキュリティ



セキュリティ(🔒) タブは[アドバンスドモード](#) (Shift+ F10) でのみ表示されます。さらに[許可](#)と[特権](#)によって与えられたユーザの行動を拡張するか、または制限することができるパラメータを関係します。それらは次のようになります。

- [PTZ優先権](#)
- [ビューイング優先権](#)
- [アーカイブビューイング制限](#)

PTZ優先権

2人以上のユーザが同じカメラの動きを制御しようとしているとき、カメラのPTZ制御に関してどのユーザが優先権を持っているか決定するためにPTZ優先権はOmnicastによって使われます。1の値は最も高い優先権に対応し、255の値は最も低い優先権に対応します。

PTZについての制御を分類する

異なるPTZ優先権を持つユーザ間で、システムは常により高い優先権を持つユーザに優先を与えます。同じPTZ優先権を持っているユーザ間では、先着順を原則として決定されます。一旦ユーザがPTZカメラについての制御を得ると、それは暗にそのユーザによってロックされます。これは、彼らがより高いPTZ優先権を持っていないなら、他のユーザが制御を引き戻すことができないことを意味します。PTZカメラに関する制御は5秒間の不活性後に自動的に放棄されます。

PTZロックを与える

ライブビューアまたは設定ツールアプリから明確にPTZ制御をロックするために「[PTZのロック](#)」特権を備えたユーザのために起ります。ライブビューア - コントロール枠 - カメラ制御 - PTZ制御の項目下の[PTZのロック/解除](#)切り替えボタンの記述を参照してください。

ライブビューアアプリで、PTZ制御の試みがシステムによって拒否されるときはいつも、[PTZロック](#)イベントが、PTZ上でコントロールを得ようとしているユーザに、誰が現在ロックを持っているかを知らせるために生成されます。PTZが明確にロックされているとき、それをロックした人より高いPTZ優先権を持たなければPTZのロックを解除することはできません。「[PTZロックの優先](#)」特権を必要とします。

PTZ優先権をセットする

PTZ優先権はユーザのために明確にセットされるか、または親ユーザグループから継承することができます。オプション [親から継承](#) を選択されるなら、ユーザはその親グループのPTZ優先権を継承します。ユーザが1つ以上の親グループを持っているなら、最も高いPTZ優先権が継承されます。ユーザが親グループを持っていないなら、最も低いPTZ優先権 (255) が継承されます。

ビューイング優先権

より高いビューイング優先権を持つユーザがより低いビューイング優先権を持つユーザに選択されたカメラでライブ映像をブロックすることを可能にするカメラブロッキングを管理するために、ビューイング優先権はOmnicastによって使われます。

ビューイング優先権はユーザのために明確にセットされるか、または親ユーザグループから継承することができます。オプション 「親から継承」を選択されるなら、ユーザはその親グループのビューイング優先権を継承します。ユーザが1つ以上の親グループを持っているなら、最も高いビューイング優先権が継承されます。ユーザが親グループを持っていないなら、最も低いビューイング優先権 (11) が継承されます。

この機能について学ぶために、ライブビューア - ツールメニューの項目下の[ブロックカメラダイアログ](#)の記述を読んでください。

アーカイブビューイング制限


アーカイブビューイング制限はn日の最後まで保存されたビデオへのユーザのアクセスを制限するのに役立ちます。

この制限はユーザのために明確に定義されるか、または親ユーザグループから継承することができます。オプション 「親から継承」を選択されるなら、ユーザはその親グループからアーカイブビューイング制限を継承します。ユーザが1つ以上の親グループを持っているなら、最も制約が多い制限が継承されます。ユーザが親グループを持っていないなら制限が課されません。






ユーザグループ



ユーザグループは許可と特権のような共通のユーザ属性を定義するOmnicastでの便利な方法です。グループのメンバーになることによって、ユーザが自動的にグループのすべての属性を継承します。ユーザは多くのグループのメンバーであり得ます。


ユーザグループのプロパティにアクセスするために、ユーザ管理ビューを選択して、視界選択枠（左側）でツリーのユーザグループノード（）を広げてください。作成されたユーザグループのリストがツリーのユーザグループノードの下で拡張されます。ユーザグループの設定は設定枠（右側）に4つのプロパティシートで示されます。

ユーザ設定ページは次のタブを含んでいます。

-  識別 - 実体名・記述・特定情報。
-  メンバー - グループのメンバー。
-  許可 - システムリソースにアクセスする許可。
-  特権 - 特定のアクションを実行する特権。
-  セキュリティ - ユーザグループのアクションを拡張するか、または制限する追加パラメータ (アドバンスドモード)。

システムインストールにおいて作成されるデフォルトユーザグループについて学ぶために、ウェルカム - システム概念 - ユーザプロファイルの項目下の標準ユーザグループの項を読んでください。

新しいユーザグループを追加するには：

1. 視界選択枠からユーザ管理ビューを選択します。
2. 視界選択枠の一番下で作成ボタン  をクリックします。
3. 現れるポップアップメニューで、「ユーザグループ」を選択します。新しいグループがユーザグループノード下で「新しいユーザグループ」の名前で作成されます。
4. 新しいユーザグループの適切な名前を入力してください。ユーザグループ名がユニークであり、スペースを含むことができないことに注意してください。ユーザグループ用の簡単な説明を入力するために記述フィールドを使ってください。
5. グループにメンバーを追加するためにメンバータブを選択します。
6. 許可タブを選択して、グループメンバーがアクセスできるサイトを選択してください。
7. 特権タブを選択して、このグループのメンバーから特権を加えるか、または拒否してください。
8. さらに許可と特権からユーザグループに与えられたアクションの範囲を拡張するか、または制限するためにセキュリティタブを選んでください。

 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

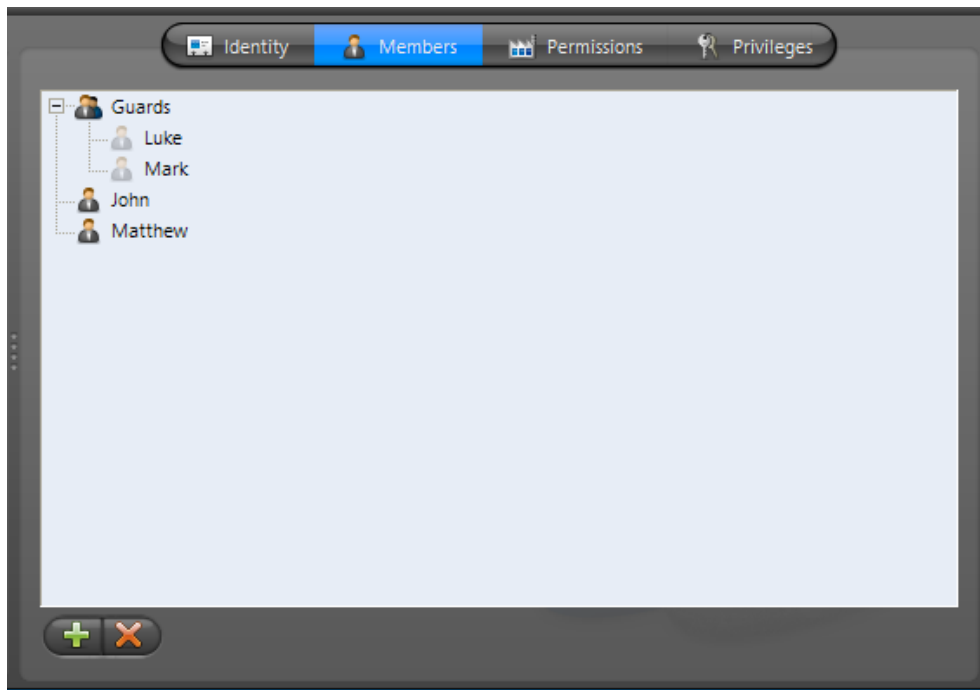
 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ユーザグループ](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

ユーザグループ メンバー




メンバー (👤) タブはユーザグループからメンバーを加えるか、または削除するために使われます。グループメンバーはユーザまたは別のユーザグループであり得ます。唯一の制限はユーザグループがそれ自身のメンバー (循環のメンバーシップなし) の一員になることができないということです。

メンバーを追加するには：

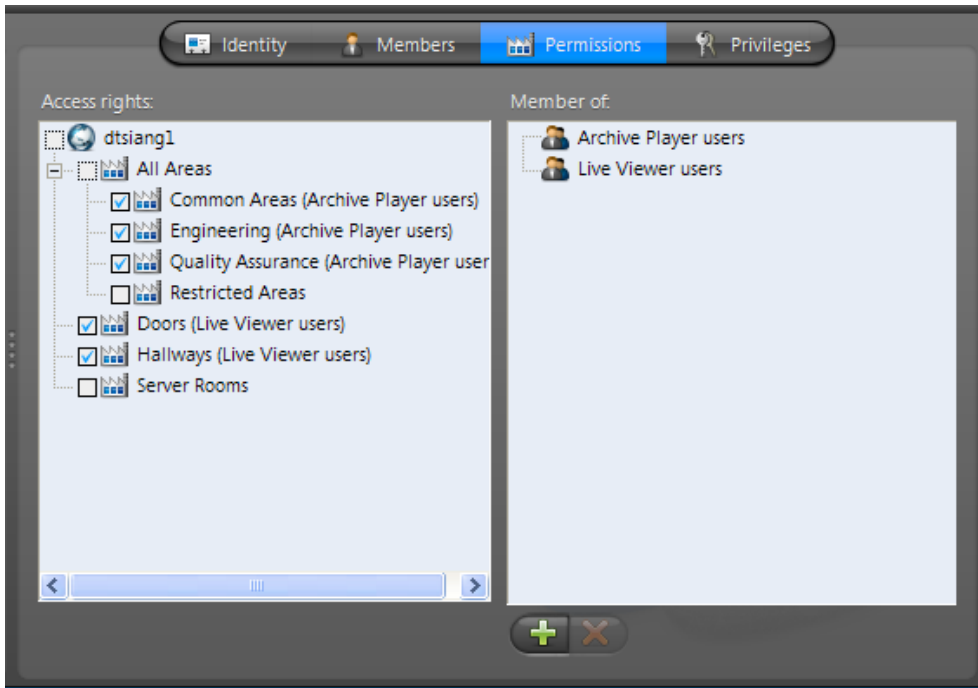
1. メンバーリストの一番下で追加ボタン **+** をクリックします。
2. 現れるポップアップダイアログボックスで、ユーザと追加したいグループを選択して、「追加」ボタンをクリックします。一度に1つ以上のメンバーを選択するために、ユーザまたはグループ名をクリックしながらCtrl キーを押してください。

メンバーを取り除くには：

リストから取り除きたいメンバーを選んで、メンバーリストの一番下で除外しボタン **-** をクリックしてください。一度に1つ以上のメンバーを選択するために、ユーザまたはグループ名をクリックしながらCtrl キーを押してください。

 Omnicastでアクティブディレクトリオプションが有効であるとき、もうグループ名を変えて、設定ツールからメンバーをまとめることができません。詳細については、サーバ管理 - ディレクトリの項目下の[アクティブディレクトリ](#)の項を読んでください。

ユーザグループ 許可



許可 (🔑) タブはグループメンバーに与えたアクセス許可を制御するために使われます。Omicastのシステムリソースへのアクセスが[ロジカルビュー](#)によって管理されます。

アクセス権

左側のコラムはユーザに各[サイト](#)で与えられたアクセス許可を表示します。許可が親グループから継承されるなら、親グループの名前が括弧で示され、許可をユーザから取り除くことができません。

i ユーザグループが特権 [常にすべての実体を見る] を持っているなら、次に自動的にすべてのサイトへのアクセスが与えられます。この場合、「ユーザ特権」が親グループ名の代わりに括弧で示されます。

以下はアクセス許可インジケータです。


- その子サイトのいずれにもサイトに与えられた許可はありません。
- サイト自身ではなく、いくつかの子サイトに与えられた許可。
- そのすべての子サイトではなく、サイトに与えられた許可。
- サイトとすべての子サイト ([例外](#)を選択) に与えられた許可。

サイトへのアクセスを与えるために、ただそれに隣接しているボックスを選択してください。親サイトを選択することは自動的にそのすべての子サイトを選択します。また親サイトをクリアすることは自動的にそのすべての子サイトをクリアします。

常にその親サイトのために必ずそれを与えないでサイトにアクセスする許可を与えることができることに注意してください。けれども、それが親のために与えられるのに対して、サイトから許可を取り除くために、その親から与えられたそのアクセスを継承するためにサイトが設定されないことを確認しなくてはなりません (設定ツール - 設定枠 - サイトの項目下の[容認ユーザ](#)の項を参照)。




例外



管理者グループとそのメンバーにディレクトリ  へのアクセスがただ与えられるだけであることに注意してください。他のユーザが直接ディレクトリの下に置かれた何かにアクセスすることはできません。そのすべての子サイトを選択するためにショートカットとしてディレクトリを選ぶことができます。けれどもユーザグループが管理者グループのメンバーではないなら、たとえディレクトリが選択されるとしても、直接ディレクトリの下に置かれた何かにアクセスするために許可が認められないでしょう。



PTZモーター・マイクロホン・スピーカのようなライブビューアプリで表示されないデバイスへのアクセスを制御するためにアクセス権を使うことができます。例えば、もし所定のユーザがPTZ制御を使わずに、ただカメラを見ることだけを可能にされるなら、ユーザに見えるサイト下にカメラを置き、ユーザに見えないサイト下に関連したPTZモーターを置くことによって、これを実現することができます。

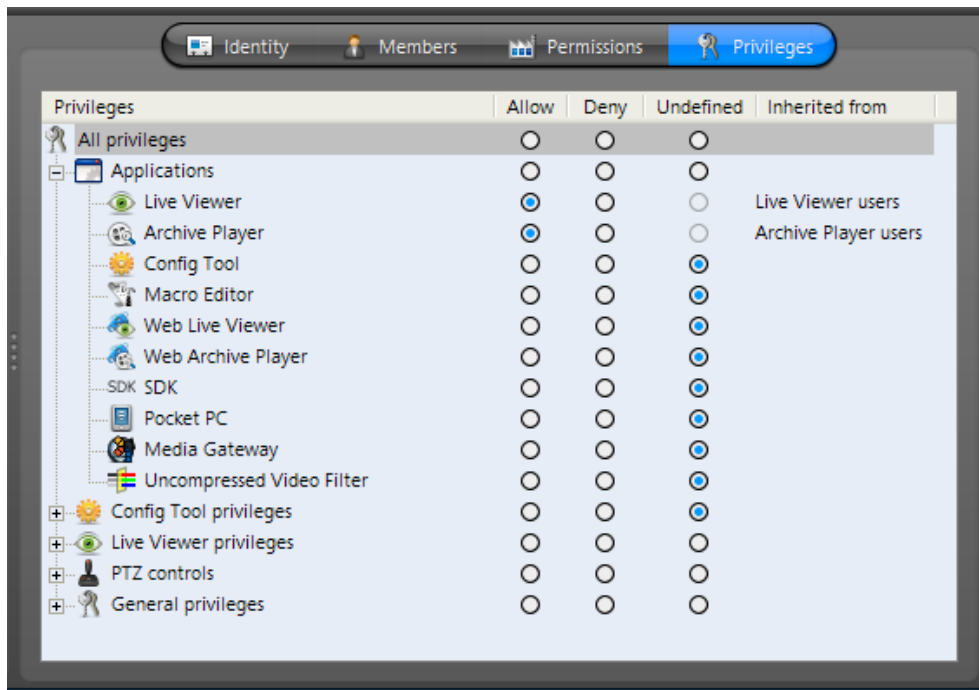
構成員

右側のコラムは選択されたグループが構成員であるすべてのユーザグループ () をリストします。グループがそれ自身別のグループに属する別グループのメンバーであるなら、全体の階層が示されます。

追加  および除外  ボタンで新しいグループにグループのメンバーを加える、または既存のグループからメンバーを取り除くことができます。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ユーザグループ](#) > [許可](#)

ユーザグループ 特権



Privileges	Allow	Deny	Undefined	Inherited from
All privileges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Applications	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Live Viewer	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Live Viewer users
Archive Player	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Archive Player users
Config Tool	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Macro Editor	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Web Live Viewer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Web Archive Player	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
SDK SDK	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Pocket PC	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Media Gateway	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Uncompressed Video Filter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Config Tool privileges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Live Viewer privileges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
PTZ controls	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
General privileges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

特権 (🔑) タブはグループメンバーに与えられた特権を見て、制御するために使われます。

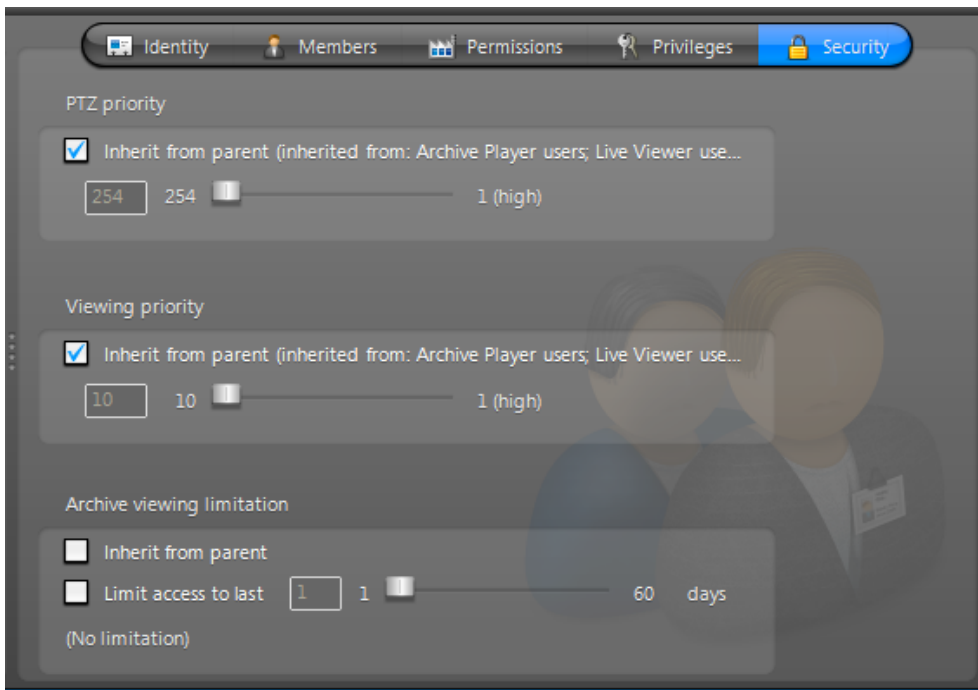
グループに与えられた特権はすべてのメンバーに自動的に与えられます。しかしそれは個別基準でそのメンバーに拒否されることができます。

グループに拒否された特権がすべてのメンバーで自動的に拒否されます。そしてそれは個別基準で優先することができません。

特権継承についてより理解するために、設定ツール - 設定枠 - ユーザの項目下の[特権](#)の項を読んでください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [ユーザグループ](#) > 特権

ユーザグループ セキュリティ



セキュリティ(🔒) タブは[アドバンスドモード](#) (Shift+ F10) でのみ表示されます。さらに[許可](#)と[特権](#)によって与えられたユーザグループの行動を拡張するか、または制限することができるパラメータを関係します。それらは次のようになります。

- [PTZ優先権](#)
- [ビューイング優先権](#)
- [アーカイブビューイング制限](#)

PTZ優先権

2人以上のユーザが同じカメラの動きを制御しようとしているとき、カメラのPTZ制御に関してどのユーザが優先権を持っているか決定するためにPTZ優先権はOmnicastによって使われます。1の値は最も高い優先権に対応し、255の値は最も低い優先権に対応します。

PTZについての制御を分類する

異なるPTZ優先権を持つユーザ間で、システムは常により高い優先権を持つユーザに優先を与えます。同じPTZ優先権を持っているユーザ間では、先着順を原則として決定されます。一旦ユーザがPTZカメラについての制御を得ると、それは暗にそのユーザによってロックされます。これは、彼らがより高いPTZ優先権を持っていないなら、他のユーザが制御を引き戻すことができないことを意味します。PTZカメラに関する制御は5秒間の不活性後に自動的に放棄されます。

PTZロックを与える

ライブビューアまたは設定ツールアプリから明確にPTZ制御をロックするために「[PTZのロック](#)」特権を備えたユーザのために起ります。ライブビューア - コントロール枠 - カメラ制御 - PTZ制御の項目下の[PTZのロック/解除](#)切り替えボタンの記述を参照してください。

ライブビューアアプリで、PTZ制御の試みがシステムによって拒否されるときはいつも、[PTZロック](#)イベントが、PTZ上でコントロールを得ようとしているユーザに、誰が現在ロックを持っているかを知らせるために生成されます。PTZが明確にロックされているとき、それをロックした人より高いPTZ優先権を持たなければPTZのロックを解除することはできません。「PTZロックの優先」特権を必要とします。

PTZ優先権をセットする

PTZ優先権はユーザグループのために明確にセットされるか、または親ユーザグループから継承することができます。オプション「 親から継承」を選択されるなら、グループはその親グループのPTZ優先権を継承します。グループが1つ以上の親グループを持っているなら、最も高いPTZ優先権が継承されます。グループが親グループを持っていないなら、最も低いPTZ優先権 (255) が継承されます。

ビューイング優先権

より高いビューイング優先権を持つユーザがより低いビューイング優先権を持つユーザに選択されたカメラでライブ映像をブロックすることを可能にするカメラブロッキングを管理するために、ビューイング優先権はOmnicastによって使われます。

ビューイング優先権はユーザグループのために明確にセットされるか、または親ユーザグループから継承することができます。オプション 「親から継承」を選択されるなら、グループはその親グループのビューイング優先権を継承します。グループが1つ以上の親グループを持っているなら、最も高いビューイング優先権が継承されます。グループが親グループを持っていないなら、最も低いビューイング優先権 (11) が継承されます。

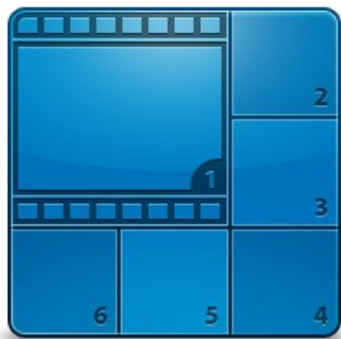
この機能について学ぶために、ライブビューア - ツールメニューの項目下の[ブロックカメラダイアログ](#)の記述を読んでください。

アーカイブビューイング制限

アーカイブビューイング制限はn日の最後まで保存されたビデオへのユーザグループのアクセスを制限するのに役立ちます。

この制限はユーザグループのために明確に定義されるか、または親ユーザグループから継承することができます。オプション 「親から継承」を選択されるなら、グループはその親グループからアーカイブビューイング制限を継承します。グループが1つ以上の親グループを持っているなら、最も制約が多い制限が継承されます。グループが親グループを持っていないなら制限が課されません。

ビューアレイアウト



ビューアレイアウトは異なるユーザ間で共有できるライブビューアの[ビューイング枠](#)用のレイアウト定義です。

定義



各ビューアレイアウトが次のことを定義します。

1. [タイルパターン](#)の選択 (レイアウトでのタイルの番号と配置)。
2. 各 [ビューイングタイル](#)への実体のマッピング。
3. 各ビューイングタイルの[アラーム状態](#) (「取付けた」または「取外した」)。

ビューアレイアウトは、ライブビューアからのみ作成でき、修正することができます。しかしそれらは設定ツールから異なるユーザに改名され、削除され、割り当てられることができます。ユーザにそれらの割り当てを変える方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - ユーザの項目下の[ライブビューア](#)セクションを読んでください。

それらが容易に参照できるように、各ビューアレイアウトがレイアウトID ([ロジカルID](#)) を割り当てられます。ビューアレイアウトは[カメラとパナチアルカメラ](#)でロジカルIDの同じプールを共有します。

ビューアレイアウトを削除するには：

1. 視界選択枠 (左側) で[ロジカルビュー](#)を選択します。
2. 表示/隠す  ボタンをクリックすることによって、ビューアレイアウトが見えている実体として選ばれることを確認してください。
3. 必要ならばツリーでノードを広げて、削除したいレイアウト  を選んでください。
4. [削除]をクリックして、「Yes」をクリックします。

さらに読む

ビューアレイアウトを作成および設定する方法を学ぶために、ライブビューア - ビューイング枠の項目下の[レイアウトの管理](#)の項を参照してください。



ユーザにビューアレイアウトを割り当てる方法を学ぶために、設定ツール - 設定枠 - ユーザ - ライブビューアの項目下の[レイアウトリスト](#)の項を参照してください。


バーチャルカメラ




バーチャルカメラは従来のCCTVマトリクスからOmnicastによって間接的に制御されるカメラです ([ハードウェアマトリクス](#)参照)。ビデオエンコーダに常時接続されていないため、Omnicastによって直接制御される通常の[カメラ](#)とは異なります。ハードウェアマトリクスが設定される時、バーチャルカメラが自動的に作成されます (ハードウェアマトリクス - [入力](#)を参照)。

 **警告** バーチャルカメラはビデオエンコーダに接続されているCCTVマトリクスの出力を通して見られます。CCTVマトリクスは一般的に出力より入力を多く備えているため、すべてのバーチャルカメラを同時に見ることができるわけではありません。

バーチャルカメラの設定にアクセスして、[フィジカルビュー](#)からそれ () を選択します。ハードウェアマトリクス () ノードの下でそれらを見つけられます。バーチャルカメラは2つの設定タブを特徴とします。

 [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。

 [ネットワーク](#) - ネットワークプロパティ ([アドバンスドモード](#))。

ロジカルIDは[ビデオエンコーダ](#)と[ビューアレイアウト](#)で[ロジカルID](#)の同じプールを共有するバーチャルカメラに割り当てられます。

 **ヒント** どのユーザ/アプリケーションが現在バーチャルカメラを見ているか見つけたすために、対応するハードウェアマトリクスの[接続](#)タブをクリックしてください。

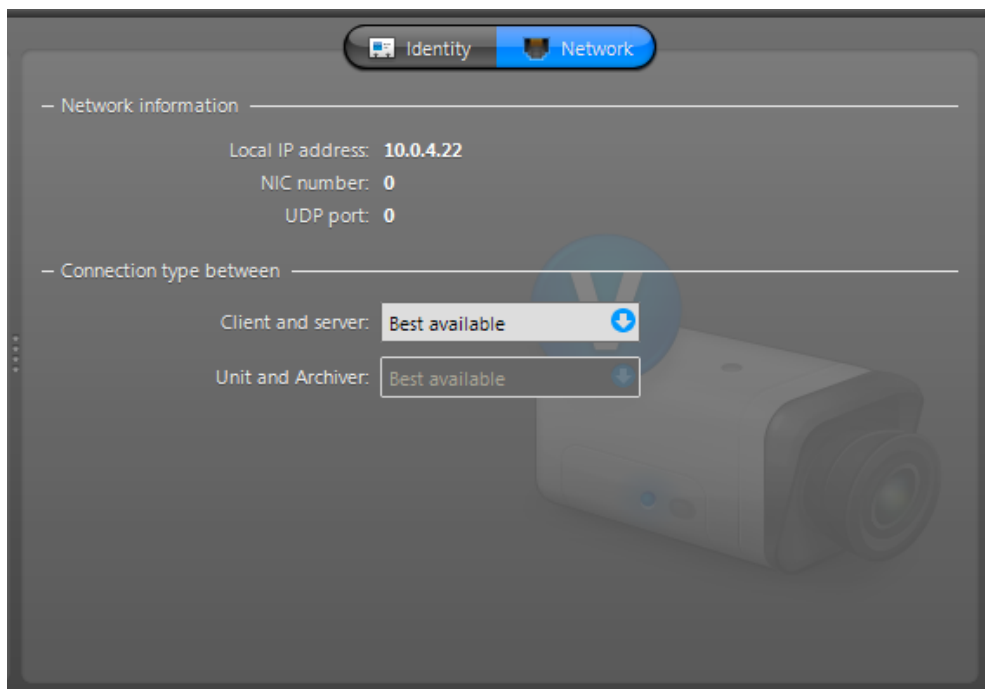
 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [バーチャルカメラ](#)

バーチャルカメラ ネットワーク



ネットワーク (🌐) タブを選択することで、管理者はバーチャルカメラに関連づけられたビデオエンコーダによって使われる接続タイプを選ぶことができます。

ネットワーク情報 (固定)

- ローカルIPアドレス** ネットワーク上のデバイスのアドレス。
- NIC番号** マルチキャストでデバイスによって使われるネットワークアダプタ識別子。
- UDPポート** 接続タイプがユニキャストUDPである時使われるポート番号。エンコーダが[複数のビデオストリーム](#)をサポートするなら、このパラメータは各ストリームで異なっています。

接続タイプ (調整可能)

- クライアントとサーバ** ここでクライアントとサーバ間でこのビデオエンコーダのために使われるべき接続タイプを選んでください。
- ユニットとアーカイブ** 適用できません。

接続タイプのそれぞれの意味に関する詳細については、ウェルカム - システム概念の項目下の[ネットワーク接続タイプ](#)の項を参照してください。

バーチャルマトリクス



バーチャルマトリクスはそれと結び付けられるハードウェア制限なしで従来のCCTVマトリクスから予期する機能性のすべてを提供するOmnicastサーバアプリです。そのハードウェア対応物と異なり、バーチャルマトリクスは無数の入力/出力を提供します。バーチャルマトリクスを通して、以前のハードウェアは新しいIPソリューションにスムーズに統合されます。

バーチャルマトリクスは次のOmnicast実体の実行と制御のために必要とされます。

- [アクセスコントロールシステム](#)
- [カメラシーケンス](#)
- [CCTVキーボード](#)
- [ハードウェアマトリクス](#)
- [マクロ](#)
- [モニタグループ](#)
- [バーチャルマトリクス= プラグイン](#)

このサービスを使うために、[Omnicastライセンス](#)によって許可された「バーチャルマトリクス数」が1以上か、または同数でなければなりません。

バーチャルマトリクスの設定にアクセスして、視界選択枠 (左側) の[フィジカルビュー](#)からそれ (👁️) を選択します。バーチャルマトリクスのプロパティシートは[設定枠](#) (右側) に表示されます。選択されたバーチャルマトリクスによって制御されたすべての実体がバーチャルマトリクスノードの下にリストされています。

- 📄 [識別](#) - 実体名・記述・特定情報。
- 📊 [統計](#) - バーチャルマトリクスによって制御された実体の様々なステータスと統計情報。
- 🔧 [プラグイン](#) - このバーチャルマトリクス用にインストールされたプラグイン。
- 📅 [アクション](#) - バーチャルマトリクスイベント用のイベント処理。
- 🔌 [スタンバイバーチャルマトリクス](#) - システム上の他のバーチャルマトリクス用のスタンバイとして現在のバーチャルマトリクスを設定する ([アドバンスドモード](#))。

バーチャルマトリクスの設定の一部はサーバ管理から行わなければなりません。サーバ管理リファレンスで[バーチャルマトリクス](#)の下のセクションを参照してください。

 [ロジカルビューへ戻る](#)

 [フィジカルビューへ戻る](#)

 [ビュー記述へ戻る](#)

バーチャルマトリクス 統計

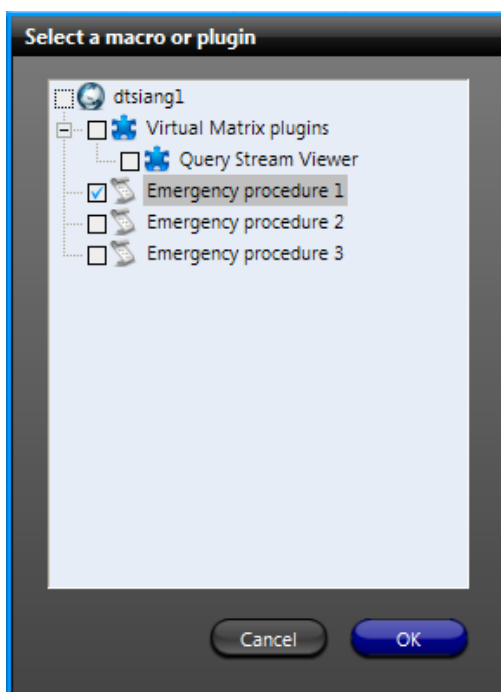
Macro name	Start time	Current step
Query Stream Viewer	2006-04-14 13:35:00	
Query Stream Viewer	2006-04-18 15:15:32	

Hardware matrix	Serial port	Status	Bytes trans...	Bytes received
AD2150	IT Support Office - Serial - 01	Serial port not c...	314019	0
AD2150	QA Lab - Serial - 01	Serial port not c...	314019	0
AD2150	QA Server Room - Serial - 01	Serial port not c...	314019	0

バーチャルマトリクスの設定の統計 (🌐) タブは2つのセクションに分割されます。上部セクションは管理者にシステムで定義されたマクロとプラグインおよびモニタすることを許します。下部セクションは現在バーチャルマトリクスによって制御されたCCTV機器 (キーボードやハードウェアマトリクス) ます。


マクロまたはプラグインを実行するには：

1. マクロ開始ボタン ▶ をクリックします。次のダイアログが現れます。





2. リストから実行したいマクロまたはプラグインを選択して、OKをクリックしてください。必要に応じて何度でも同じマクロを始めることができます。
3. 始められたマクロはページの上部セクションでマクロリストに加えられます。マクロ名・開始時間・現在のステップが示されます。リストをリ

るためにリフレッシュボタン  をクリックしてください。



4. マクロを止めるために、リストからそれを選択して、マクロ停止ボタン  をクリックしてください。


キーボードリスト

このバーチャルマトリクスによって制御されたCCTVキーボードのリストを表示するために「キーボード」タブを選んでください。同じCCTVキーボードは [フィジカルビュー](#) でバーチャルマトリクスノード () の下に現れるべきです。

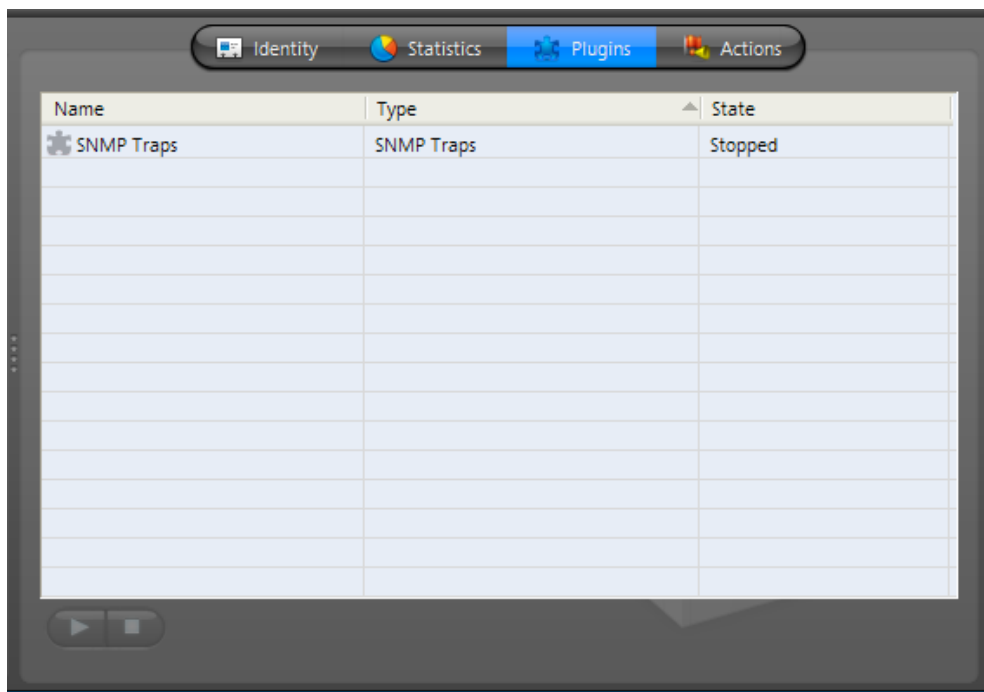
キーボード名	CCTVキーボードの名前。
キーボードステータス	キーボードの状態 (「接続」または「切断」のどちらか)。
バイト受信	キーボードから受け取られるバイト数。この値をリフレッシュするために  をクリックします。

ハードウェアマトリクスリスト

このバーチャルマトリクスによって制御されたハードウェアマトリクスのリストを表示するために「ハードウェアマトリクス」タブを選んでください。「ハードウェアマトリクス」 () は [フィジカルビュー](#) でバーチャルマトリクスノード () の下に現れるべきです。

ハードウェアマトリクス	ハードウェアマトリクスの名前。
シリアルポート	
ステータス	
バイト送信	
バイト受信	ハードウェアマトリクスから受け取られるバイト数。この値をリフレッシュするために  をクリックします。

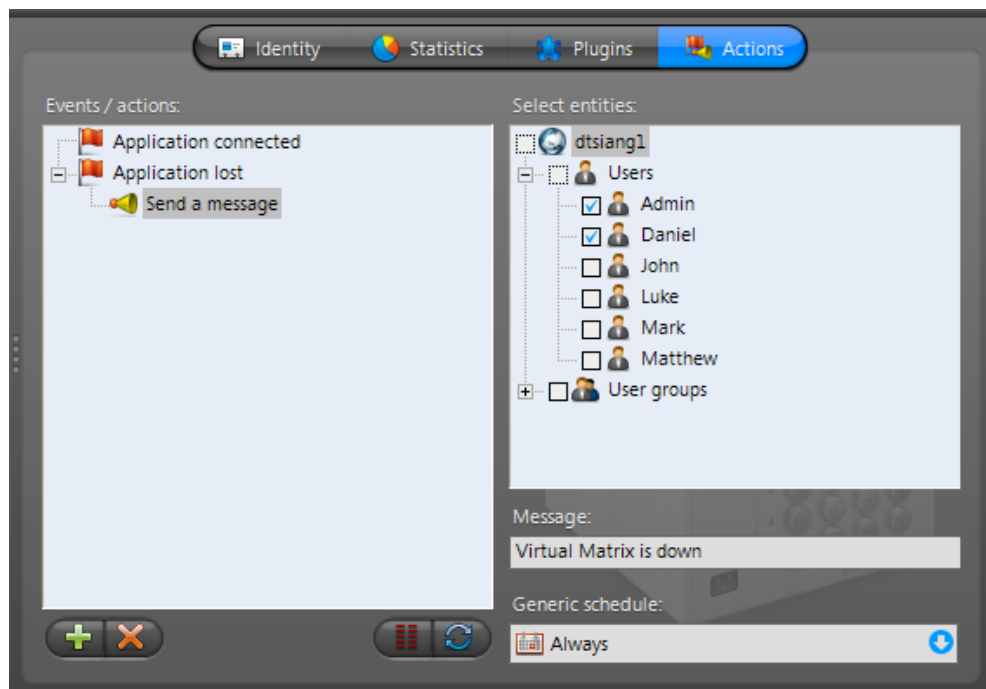
バーチャルマトリクス プラグイン



バーチャルマトリクスの設定枠のプラグイン (⚙️) タブ。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [バーチャルマトリクス](#) > [プラグイン](#)

バーチャルマトリクス アクション



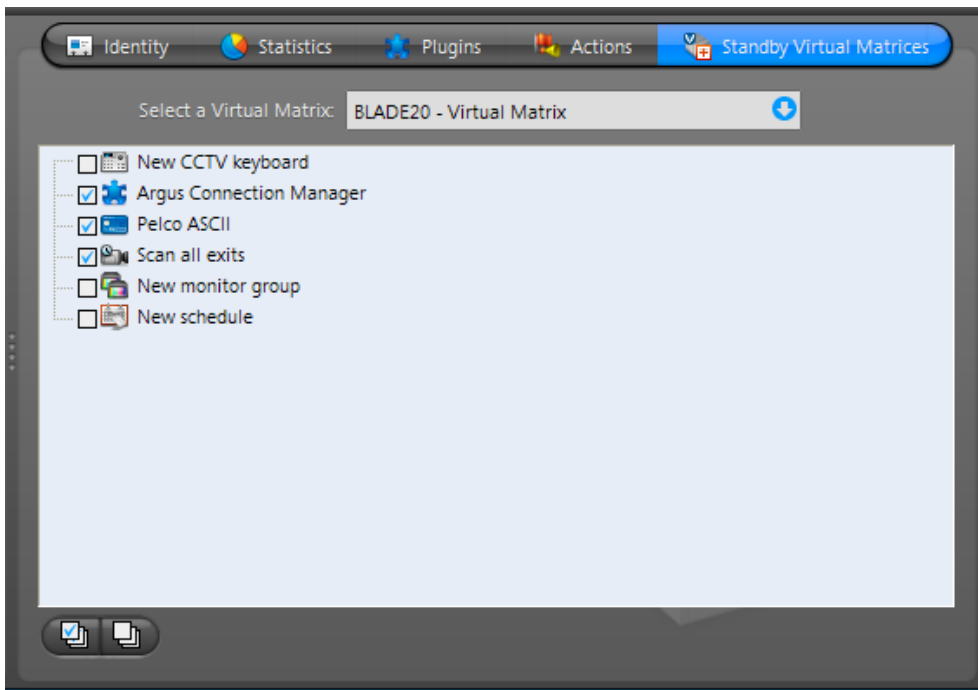
アクション (🔧) タブで管理者はイベント/アクションリストで示される[アプリケーションイベント](#)に基づいて特定のシステム作用をプログラムすることができます。

[全般予定](#)は選択されたアクションがいつ実施されるかを示します。各アクションが異なる予定になります。

アクションをイベントと結び付けることについてより多く学ぶために、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の項目下の[アクション定義](#)の項を参照してください。

[設定ツール](#) > [設定枠](#) > [バーチャルマトリクス](#) > [アクション](#)

バーチャルマトリクス スタンバイバーチャルマトリクス










スタンバイバーチャルマトリクス (🏠) タブはシステムで他のバーチャルマトリクス用の[ホットスタンバイ](#)として現在のバーチャルマトリクスを設定することができます。

システムで他のVM用にスタンバイとして現在のVMをセットするには：

1. Select a Virtual Matrix for which the current Virtual Matrix should act as a standby from the drop-down list.
2. The entities controlled by the selected Virtual Matrix are shown in the list below. The ones that are selected are the ones for which the current Virtual Matrix is already configured as a standby.
3. Select the entities for which you wish to protect with the current Virtual Matrix as a standby, and clear the ones you do not want the current Virtual Matrix to protect.
4. Click on "Apply changes" to save the changes. The current Virtual Matrix will be automatically added to the end of the [failover list](#) of the entities you selected, or removed from the failover list of the ones you cleared.

現在のバーチャルマトリクスを実体のマスタ(またはプライマリコントローラ)としてセットしたいなら、対象の実体の「スタンバイバーチャルマトリクス」タブから直接行うことができます。

バーチャルマトリクスによって制御される必要がある実体が以下リストされています。

-  [アクセスコントロールシステム](#)
-  [カメラシーケンス](#)
-  [CCTVキーボード](#)
-  [ハードウェアマトリクス](#)
-  [マクロ予定](#)
-  [モニタグループ](#)
-  [バーチャルマトリクス= プラグイン](#)

サーバ管理



概要

メニュー

システム

ディレクトリ

ディレクトリファイルオーバ調整

ゲートウェイ

フェデレーションサーバ

アーカイブ / アーカイブエクステンション

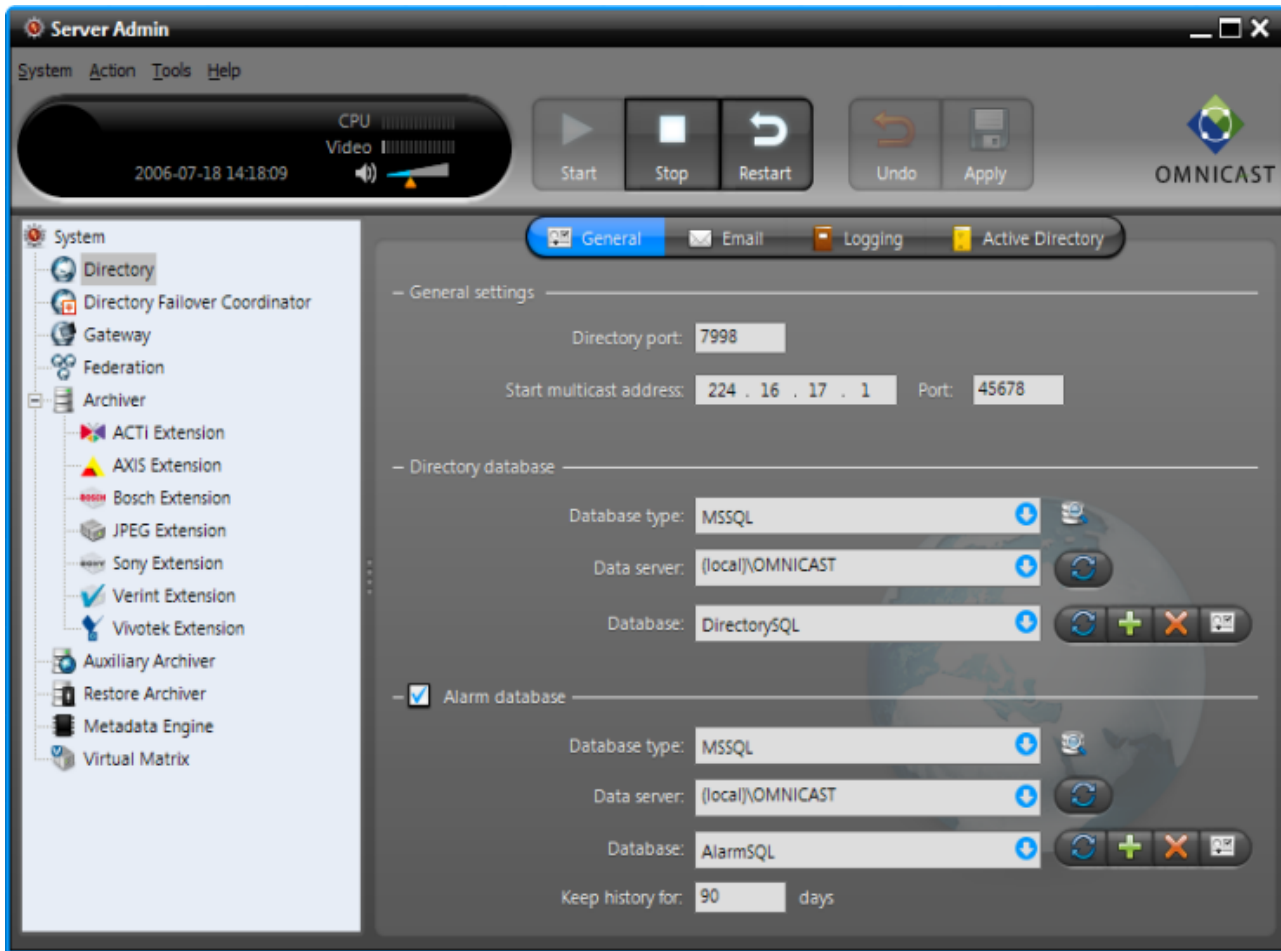
補助アーカイブ

アーカイブの復元

メタデータエンジン

バーチャルマトリクス












概要



サーバ管理はOmnicastライセンスを更新するために、およびサーバアプリを設定するために使われるアプリケーションです。それは常にサービスがインストールされたマシンで実行しなければなりません。

サーバ管理ワークスペースは2つの枠に分けられます(上記図参照)。左の枠はリソースツリーを表示します。リソースツリーで要素のいずれかを選択すると、右側に設定タブを表示します。

設定できるリソースは次のようになります。

-  **システム** - ローカルマシンでライセンスキーを更新して、アクセス権を見る。
-  **ディレクトリ** - ローカルマシン用のディレクトリ設定。
-  **ディレクトリフェイルオーバー調整** - ローカルマシン用のDFC設定。
-  **ゲートウェイ** - ローカルマシン用のゲートウェイ設定。
-  **フェデレーションサーバ** - ローカルマシン用のフェデレーションサーバ設定。
-  **アーカイブ** - ローカルマシン用のアーカイブ設定。
 -  **アーカイブエクステンション** - 個々のユニットグループの追加のアーカイブ設定。
-  **補助アーカイブ** - ローカルマシン用の補助アーカイブ設定。
-  **アーカイブの復元** - ローカルマシン用のアーカイブの復元設定。
-  **メタデータエンジン** - ローカルマシン用のメタデータエンジン設定。
-  **バーチャルマトリクス** - ローカルマシン用のバーチャルマトリクス設定。

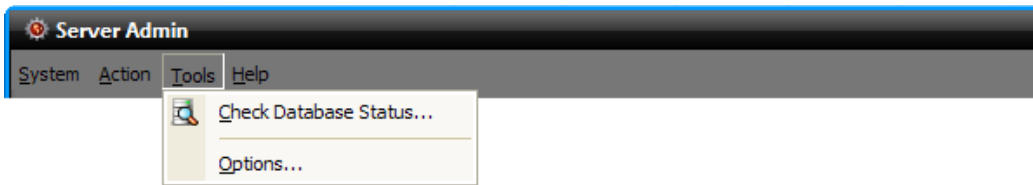
注意 :ローカルマシンにインストールされたサービスのみリソースツリーで表示されます。

[サーバ管理](#) > 概要

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

メニュー



サーバ管理メニューは次のサブメニューで構成されています。

システムメニュー ここからアプリケーションを終了することができます。

アクションメニュー リソースツリーで右クリックするとき、アクションメニューはコンテキストメニューとまったく同じです。選択されたアプリケーションを開始・停止・再起動することができます。これらの同じ機能はさらにシステムトレイで見つかる[ワッチドック](#)ユーザインタフェースから利用可能です。選択された項目がアーカイブであるなら、さらに[アーカイブエクステンション](#)を作成することができます。

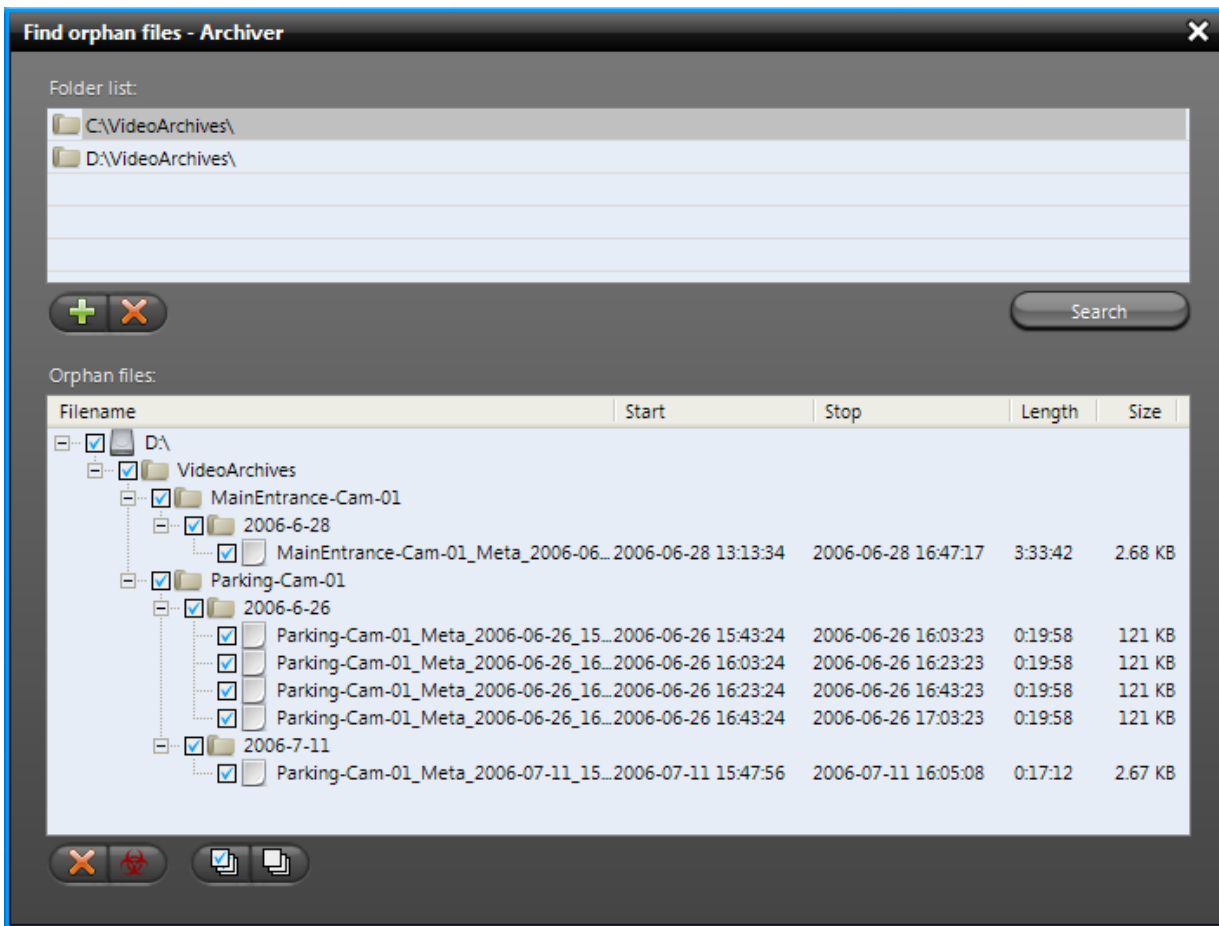
ツールメニュー このメニューは次のツールの1つにアクセスさせます。

- [データデースタタスの選択](#)
- [オプション](#)

ヘルプメニュー このメニューはユーザに様々なヘルプ機能にアクセスさせます。「内容...」を選択するか、またはF1キーをクリックすることで、走らせている現在のアプリケーションに関連したこのリファレンスガイドセクションのドキュメントを開きます。

メニューを通してナビゲートするために、ただメニュー名をクリックして、メニューオプションが広がります。メニュー項目上でマウスカーソルを動かすことで他のサブメニューを明らかにします。各サブメニューについてさらに読むために、対応するリンクをクリックしてください。

メニュー 保護を失ったファイルの発見



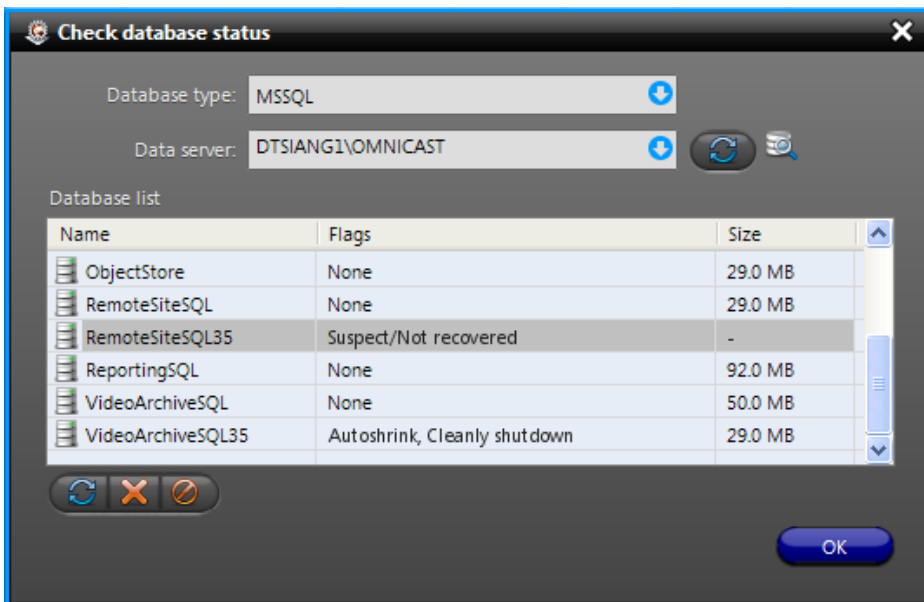
概要

「保護を失ったファイルの発見」は指定されたディレクトリで保護を失ったファイル、すなわちもうアーカイブデータベースによって参照されないファイルを見つけだすのを助けるツールです。アーカイブはそのデータベースによって参照されるファイルを削除することができるだけなので、手動で削除されなければ、これらのファイルは永久にディスクに留まるでしょう。これは、ユーザがデータベースを変えるとき、起るかもしれない状態を直すはずです。

このツールの使用方法

1. 確認したいアーカイブリソース (アーカイブ または補助アーカイブ) をリソースツリーから選択してください。
2. ツールメニューから、コマンド「保護を失ったファイルの発見」を選択してください。リソースツリーでアーカイブリソースが選択される場合に限って、このコマンドは有効です。
3. 「保護を失ったファイルの発見」ダイアログ (上記図参照) で、選択されたアーカイブのデータベースと比較したいディレクトリを指定してください。デフォルトで、現在アーカイブのために選択されたディレクトリがリストされます。フォルダリストを変えるために追加 および除外 ボタンを使用してください。
4. 検索を始めるために「検索」をクリックしてください。検索進行状況ウィンドウが表示されます。
5. アーカイブデータベースによって参照されないすべてのg64ファイル () が「保護を失ったファイル」リストにリストされます。選択されたファイルを削除 するか、または隔離 する選択を持っています。選択されたファイルを隔離することに決めるなら、隔離期間フォルダを入力するよう促されます。
6. 終了したとき、「OK」をクリックします。

メニュー データベースステータスの選択



概要



「データベースステータスの選択」はMSSQLサーバで位置しているすべてのデータベース（それらがOmnicastデータベースであるか否かにかかわらず）をリストして、それらのステータスを表示するツールです。持っているかもしれないマシン上のあらゆる「疑わしい」データベースをも見つけたし、それを削除するか、または標準にそのステータスをリセットできるようにすることを目的としています。

破損した（疑わしいとしてマークをつけられます）データベースをデリートする必要があるとき、このツールが必要になります。破損したデータベースがサーバ管理で見つめられてデータベース検索タブにリストされていないから、通常手段によって破損したデータベースを削除することができません。

- ディレクトリ - 全般の[ディレクトリデータベース](#)（ディレクトリSQL）
- ディレクトリ - 全般の[アラームデータベース](#)（アラームSQL）
- ディレクトリ - ロギングの[レポートデータベース](#)（レポートテイングSQL）
- アーカイブ - アーカイピングの[アーカイブデータベース](#)（ビデオアーカイブSQL）
- 補助アーカイブ - アーカイピングの[アーカイブデータベース](#)（レポートサイトSQL）

上記にリストされたタブの1つから新しいデータベースを作成しようとし、選択した名前が他のデータベースによってすでに使われているとプログラムが伝えるとき、破損したデータベースが存在すると明確に表示します。

このツールの使用方法

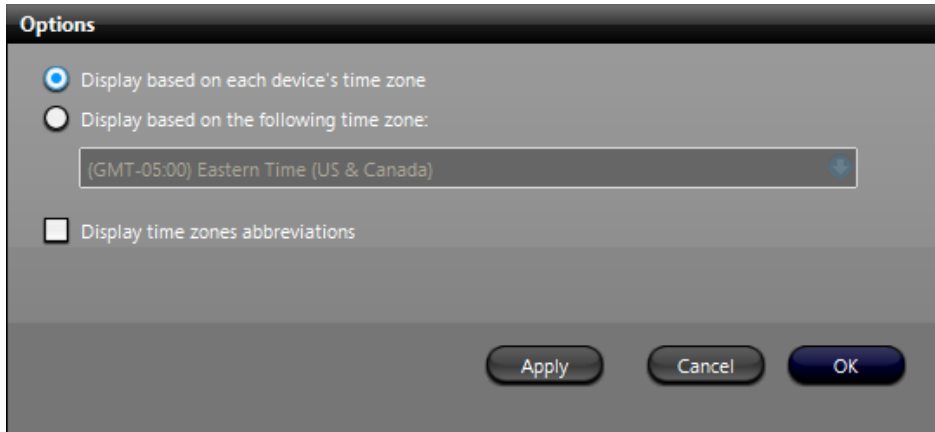
1. ツールメニューから、「データベースステータスの選択」を選択します。
2. ドロップダウンリストからデータサーバを選択します。
3. そのサーバに知られているすべてのデータベースが「データベースリスト」にリストされます。
4. ただ「疑わしい」というマークをつけられたものを削除  するか、またはリセット  することができます。

アーカイブデータベースを削除するなら、参照されたビデオファイル（存在するなら）が削除されないことに注意してください。その状態にいるなら、ディスク上でそれらの位置を定めるために「[保護を失ったファイルの発見](#)」ツールを使うことができます。

それがただ一時的な問題であるなら、データベースで「疑わしい」旗を取り除くことで時々起りますが、常に機能するわけではありません。このツールがデータベースステータスを復元することができないなら、旗は取り除かれません。

メニュー オプションダイアログ

サーバ管理のオプションダイアログは [ツール](#) メニューからアクセスできます。



日時オプション

時間帯設定はすべてのクライアントアプリに適用されます。1つで設定を変えることは自動的に同じマシン上にインストールされた他のアプリケーションにも影響します。日時の表示形式がWindows設定に従うことに注意してください。

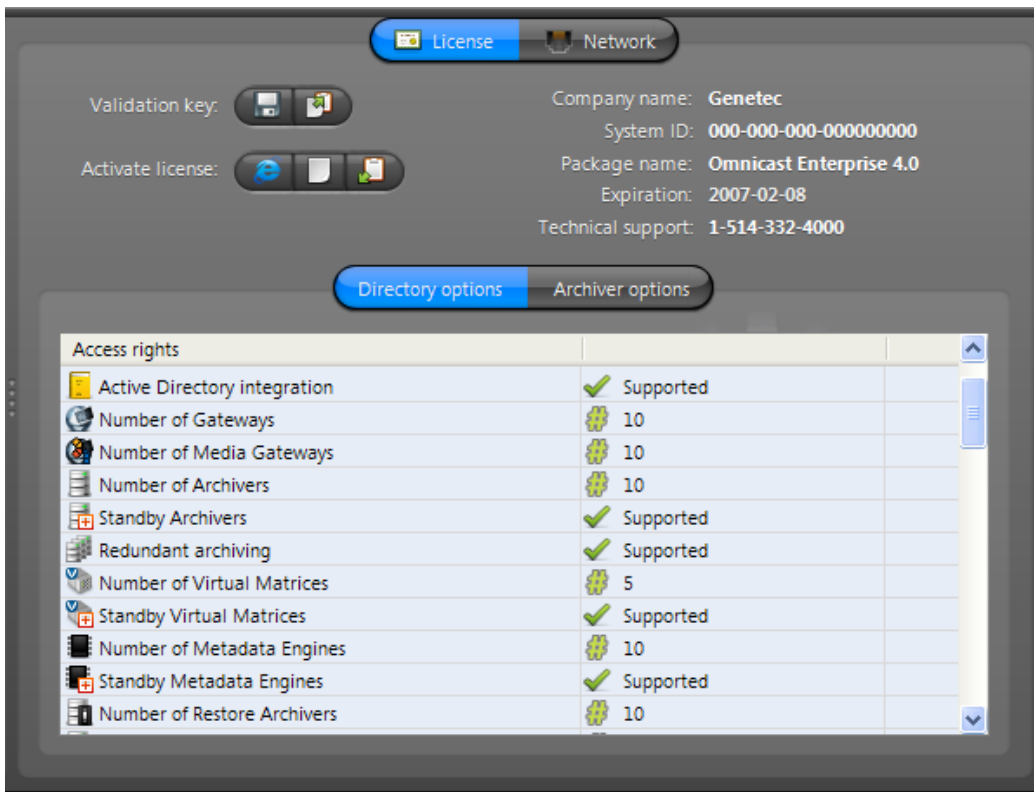
デバイスの時間帯 システムの各デバイスが特定の時間帯に従います。一般的に言って、アプリケーションがそれが走っているマシンの時間帯に従い、すべてのデバイス (ユニット) はそれをコントロールしているアプリケーションの時間帯に従います。

各実体の時間帯に従って時間を表示するか、または選択された時間帯に従ってすべてを表示するかを決めることができます。この変更は即座に有効となり、そしてすべてのクライアントアプリに影響を与えます。

時間帯の略語 時間帯略語を表示」を選択するなら、時間帯略語は時間が示される場所に表示されます。Omnicastで使われる時間帯略語については [付録](#) を参照してください。

[トップへ戻る](#)

システム ライセンス





システムライセンス (🔑) タブはローカルマシンを適用されるライセンスキーに関する詳細を表示して、必要ならば、ユーザが更新することを可能にします。ライセンスキーをインストールするか、または更新する方法を学ぶために、ウェルカム - システム概念の項目下の[Omnicastライセンス](#)を参照するか、あるいは以下で説明される[ウェブ起動手順](#)に従ってください。

ライセンスオプションは2つに分割されます。[アーカイブオプション](#)がローカルアーカイブに適用されるだけであるのに対し、[ディレクトリオプション](#)はシステム全体に適用されます。

概要

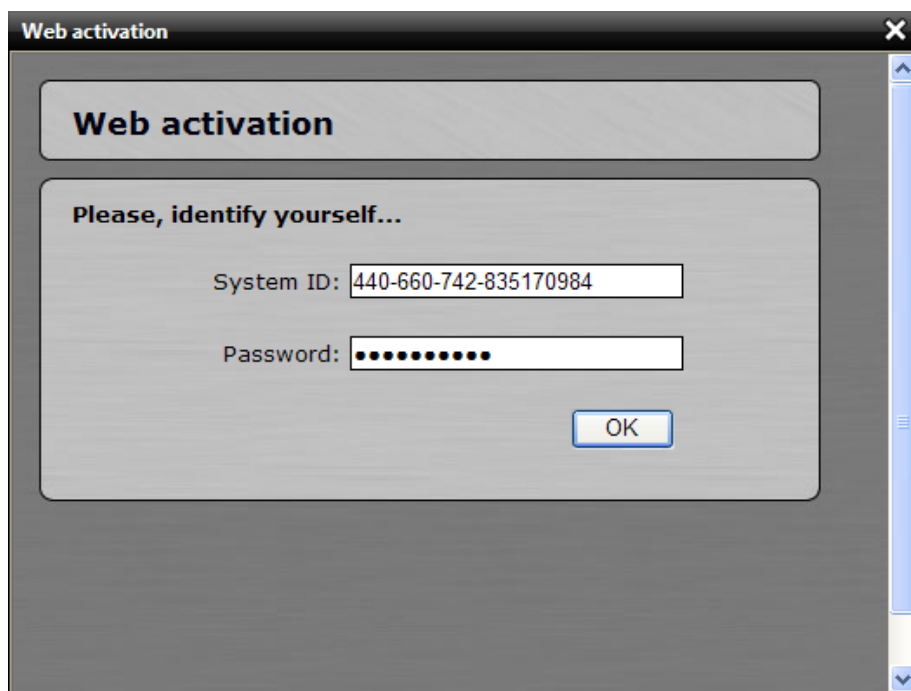
バリデーシオンキー それぞれの特定のマシンのためにOmnicastインストーラによって作成されたバリデーシオンキー。新しいライセンスキーのために適用するためにこのキーを使ってください。

クリップボードにバリデーシオンキーをコピーするためにコピー  ボタンを、またはディスク上にファイルにそれを保存するために保存  ボタンを使うことができます。

ウェブ起動

マシンがインターネットアクセスを備えているなら、ウェブ起動はライセンスキーをインストールするか、または更新するための素早く、簡単な方法です。

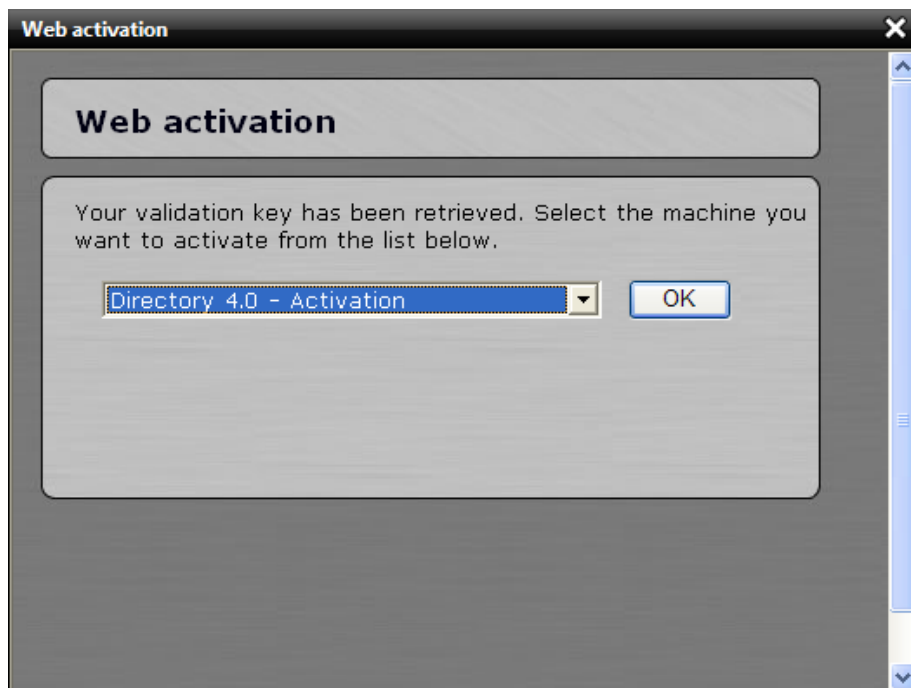
ウェブ起動ページを表示するために「ウェブ起動」ボタンをクリックしてください。



The image shows a 'Web activation' dialog box. At the top, it says 'Web activation'. Below that, it says 'Please, identify yourself...'. There are two input fields: 'System ID:' with the value '440-660-742-835170984' and 'Password:' with a masked password of ten dots. An 'OK' button is located at the bottom right of the dialog.

前に一度もこのマシンにライセンスを適用したことがないなら、ソフトウェアプロバイダによって送られたシステムIDとパスワードを入力するように求められるでしょう。

提供した情報が正しいなら、次のスクリーンが現れます。




The image shows a 'Web activation' dialog box. It says 'Your validation key has been retrieved. Select the machine you want to activate from the list below.' Below this text is a dropdown menu showing 'Directory 4.0 - Activation' and an 'OK' button.

システムが1台以上のサーバマシンを含むなら、ドロップダウンリストに複数の名前が表示されます。正しいものを選んで、OKをクリックしてください。ライセンスキーは自動的に適用され、ライセンスオプションがスクリーンに現れるのを見ることができません。

ライセンスキー




















このマシンを適用されたライセンスキー。まだこのマシンを起動させていなければ、このフィールドと以下のすべてが空白です。

















手動起動手順に従っているなら、ライセンスファイル (.lic) を見つけるためにブラウズ  ボタンをクリックして、ライセンスキーをマシンに適用するためにそれを選択します。

満了	トライアルライセンスを持っているなら、満了日はここで示されます。
システムID	システムIDは現在のマシンが属するシステムを識別します。Omnicastシステムがシングルディレクトリによって特徴づけられます。 所定のお客様（会社）が1つ以上のOmnicastシステムを持っているかもしれません。各システムが一对多数のマシンで構成されています。各マシンが別個のライセンスキーを必要とします。
テクニカルサポート	これはインテグレータの番号です。テクニカルサポートのためにこの番号に電話をしてください。
会社名	会社名またはOmnicastクライアント名。
パッケージ名	お手持ちのパッケージのタイプ。代表的なパッケージはライト・プロフェッショナル・エンタープライズですが、それらに限定されていません。

ディレクトリオプション








ディレクトリはただアクティブな接続を計算に入れるだけです。例えば、ライセンスが最大1クライアントをサポートするなら、2台の異なるコンピュータが同時にではなく異なる瞬間でディレクトリに接続することができます。接続要求を超えると拒否され、エラーメッセージが送られます。










	カメラ/アナログモニタ数 - システムで許容されるビデオエンコーダとデコーダの最大数。n ビデオ入力/出力を備えたユニットはn 接続を必要とします。
	スタンバイディレクトリ数 - システムで許容されるディレクトリフェイルオーバー調整の最大数。
	アクティブディレクトリ統合 - Omnicastのユーザ管理にWindowsアクティブディレクトリの統合を可能にします。
	ゲートウェイ数 - システムで許容されるゲートウェイサービスの最大数。
	メディアゲートウェイ数 - <u>メディアゲートウェイ</u> アプリケーションからOmnicastを外部のアプリケーションに接することができるビデオエンコーダの最大数。
	アーカイブ数 - システムで許容されるアーカイブサービスの最大数。
	スタンバイアーカイブ - <u>フェイルオーバー</u> メカニズムをサポートするために、 <u>スタンバイアーカイブ</u> を定義することができます。
	冗長アーカイビング - アーカイブによって冗長アーカイビングを有効にします。サポートするために、スタンバイアーカイブオプションが要求されます。
	バーチャルマトリクス数 - システムで許容されるバーチャルマトリクスの最大数。
	スタンバイバーチャルマトリクス - バーチャルマトリクスがフェイルオーバーメカニズムをサポートできます。
	メタデータエンジン数 - システムで許容されるメタデータエンジンサービスの最大数。
	スタンバイメタデータエンジン - メタデータエンジンがフェイルオーバーメカニズムをサポートできます。
	アーカイブの復元数 - システムで許容されるアーカイブの復元サービスの最大数。
	補助アーカイブ数 - システムで許容される補助アーカイブサービスの最大数。
	フェデレイテッドディレクトリ数 - システムで許容されるフェデレイテッドディレクトリの最大数。
	フェデレイテッドカメラ数 - システムで許容されるフェデレイテッドカメラの最大数。
	クライアント=ワークステーション数 - システムで許容されるクライアント接続の最大数 (ライブビューア・アーカイブプレイヤー・ウェブライブビューア・ウェブアーカイブプレイヤー*)。(*) <u>ウェブクライアント</u> がサポートされる場合に限り、ウェブクライアントが許可されます。
SDK	SDK数 - システムで許容されるSDK接続の最大数。
	ポケットPCクライアント数 - システムで許容されるポケットPCクライアント (Windows CE) 接続の最大数。
	Wウェブクライアント - ウェブライブビューアとウェブアーカイブプレイヤーの接続を許可します。各接続でクライアントライセンスが要求されます。 <input type="checkbox"/> <u>クライアント=ワークステーション数</u> を見てください。
	非圧縮ビデオフィルタ数 - システムで許容される非圧縮ビデオフィルタの最大数。サードパーティアプリ統合 (例: ObjectVideoのVEW) のためにこのオプションが必要です。
	DVR入力数 - システムで許容されるデジタルビデオレコーダ入力の最大数。
	ハードウェアマトリクス数 - システムで許容されるハードウェアマトリクスの最大数。このオプションを使うためにバーチャルマトリクスが要求されます。

	CCTVキーボード数 - 許容されるCCTVキーボード接続の最大数。このオプションを使うために バーチャルマトリクス が要求されます。
	アクセスコントロールシステム数 - システムで許容される アクセスコントロールシステム の最大数。
	HTMLマップ - ライブビューアでHTMLマップの使用を可能にします。
	オーディオ - Omnicastでライブ音声と音声録音を許可します。
	マクロ - バーチャルマトリクスで マクロ の作成と実行を可能にします。このオプションを使うために バーチャルマトリクス が要求されます。
	データベースレポート - データベースでシステムイベントのロギングを可能にします。この機能で、ユーザがレポートを生成することができます。ツール - レポートビューア を見て下さい。
	時間帯 - 実体の時間帯に従う日付と時間の表示を可能にします。異なる時間帯の場所に設置されたアーカイブまたはカメラを持つなら、このオプションが必要になります。
	アラーム管理 - アラーム管理機能をサポートします。システム概念の アラーム管理 を見て下さい。
	アラームで再生 - アラーム表示で再生の使用を可能にします。アラーム管理オプションと組み合わせて使用しなければなりません。
	アラームで静止画像 - アラーム表示で静止画像の使用を可能にします。アラーム管理オプションと組み合わせて使用しなければなりません。
	ローカル録画 - それらのローカルハードディスク上にスクリーンで見えるものをユーザが保存することを可能にします。ライブビューア - カメラメニューの ローカル録画 を見て下さい。
	ブロックカメラ - 特権を与えられたユーザが他のユーザからライブ映像をブロックすることができます。ライブビューア - ツールメニューの ブロックカメラ を見て下さい。
	サポートされる言語 - ライセンスによってサポートされたすべての言語を示します。
	サポートされるメタデータエンジン= プラグイン - それぞれ異なるタイプのプラグインが異なるライセンスオプションを必要とします。
	サポートされるライブビューア= プラグイン - それぞれ異なるタイプのプラグインが異なるライセンスオプションを必要とします。
	サポートされるバーチャルマトリクス= プラグイン - それぞれ異なるタイプのプラグインが異なるライセンスオプションを必要とします。

アーカイブオプション

アーカイブオプションはローカルアーカイブに適用されるだけです。システム上の各アーカイブが異なるライセンスオプションを持っているかもしれません。

	アーカイピング - ツリー指定可能なオプションがあります。
	None - システムでアーカイピングが許可されませんでした。アーカイブはライブ映像を見るためにだけ使われます。
	ユニット上でのみ - ビデオアーカイブはアーカイブによってではなく、ユニットに直接保存されます。しかしながら、後でアーカイブ検索を行うことができるように、アーカイブはブックマークに関連づけられたデータベースを維持します。
	ローカルおよびユニット上 - これはフルアーカイピングオプションです。ビデオアーカイブが地域的にアーカイブによって、およびユニット上でローカルに共に保管することができます。
	アーカイブごとのカメラ/アナログモニタ数 - このアーカイブで許容されるビデオエンコーダとデコーダの最大数。n ビデオ入力/出力を備えたユニットは n 接続を必要とします。
	最大記憶容量 - ローカルアーカイブ用に許容された最大記憶容量 (TB)。
	最大のアーカイブ保存期間 - ローカルアーカイブがアーカイブを保管することができる最大日数。
	アーカイブ上のSSL - ユニットとの通信のためにアーカイブがSSL暗号を使うことを可能にします。詳細については、アーカイブ - セキュリティ の項を読んでください。
	ACTi MPEG-4カメラ - アーカイブがMPEG-4 ACTiカメラを制御することを可能にします。さらにアーカイブエクステンション - ACTi を見て下さい。
	AXIS MPEG-4カメラ - アーカイブがMPEG-4 Axisカメラを制御することを可能にします。さらにアーカイブエクステンション - Axis を見て下さい。

	AXIS MJPEGカメラ - アーカイブがMJPEG Axisカメラを制御することを可能にします。さらにアーカイブエクステンション - Axis を見てください。
	JPEGカメラ - アーカイブが一般的なJPEGカメラを制御することを可能にします。さらにアーカイブエクステンション - JPEG を見てください。
	Sony MPEG-4カメラ - アーカイブがMPEG-4 Sonyカメラを制御することを可能にします。さらにアーカイブエクステンション - Sony を見てください。
	Sony MJPEGカメラ - アーカイブがMJPEG Sonyカメラを制御することを可能にします。さらにアーカイブエクステンション - Sony を見てください。
	Bosch MPEG-4カメラ/ アナログモニタ - アーカイブがMPEG-4 VCSビデオエンコーダおよびデコーダを制御することを可能にします。さらにアーカイブエクステンション - Bosch を見てください。
	Bosch MPEG-2カメラ/ アナログモニタ - アーカイブがMPEG-2 VCSビデオエンコーダおよびデコーダを制御することを可能にします。さらにアーカイブエクステンション - Bosch を見てください。
	Verintカメラ/ アナログモニタ - アーカイブがVerintビデオエンコーダおよびデコーダを制御することを可能にします。さらにアーカイブエクステンション - Verint を見てください。
	Vivotek MPEG-4カメラ - アーカイブがMPEG-4 Vivotekカメラを制御することを可能にします。さらにアーカイブエクステンション - Vivotek を見てください。
	Vivotek MJPEGカメラ - アーカイブがMJPEG Vivotekカメラを制御することを可能にします。さらにアーカイブエクステンション - Vivotek を見てください。

ディレクトリ

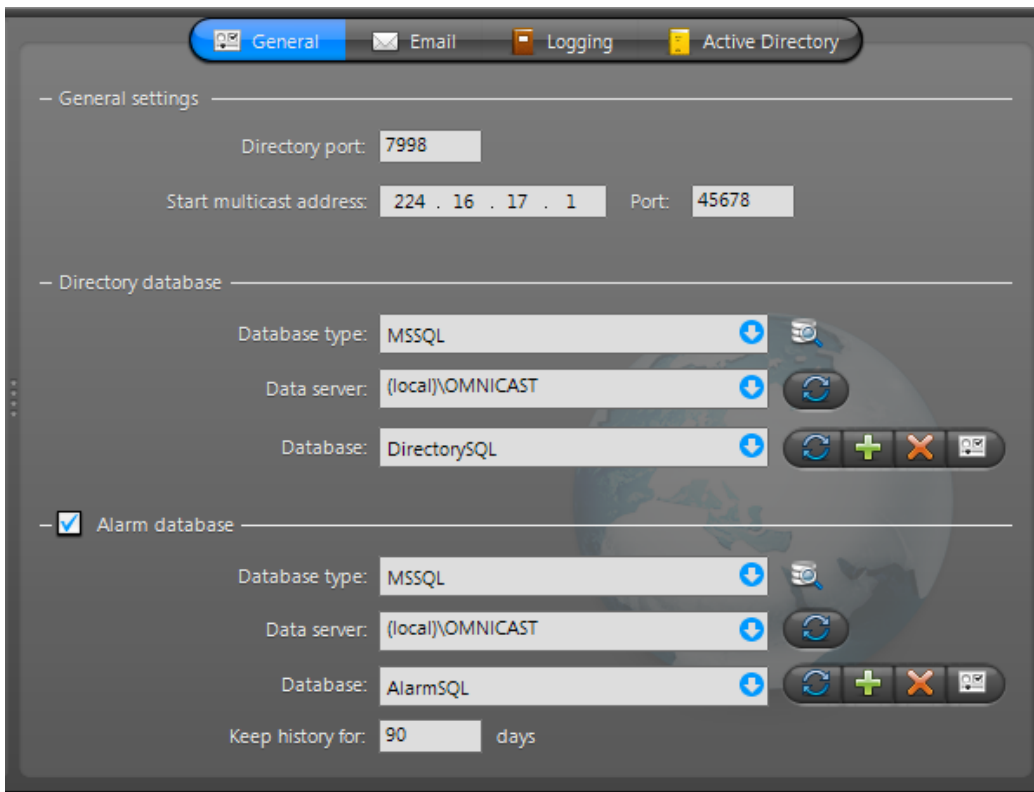


リソースツリーからディレクトリ(🌐)を選択することでローカルマシンのディレクトリサービスを設定することができます。

ディレクトリ設定は4つのプロパティシートに分けられます。

- 📁 **全般** - 全般設定 (マルチキャストストリーミングとアラーム管理)。
- ✉ **電子メール** - 電子メール設定 (SMTPサーバ・SMTPドメイン・リレーアドレスなど)。
- 📁 **ロギング** - ロギング設定 (ファイルロギングとデータベースロギング両方用)。
- 📁 **アクティブディレクトリ** - ユーザープロファイルをWindowsアクティブディレクトリに同期させます。

ディレクトリ 全般



全般 (📁) タブは [マルチキャスト](#) ストリーミングのために、および [アラーム管理](#) のためにディレクトリを設定するために使われます。

全般設定

ディレクトリポート ディレクトリサービスの存在を検出するために、このポート数はゲートウェイ (ゲートウェイ) によって使われます。その値は直接このディレクトリに接続されたすべてのゲートウェイの [全般設定](#) を設定したディレクトリポートと一致するべきです。


スタートマルチキャストアドレス マルチキャストスイッチとルータはそれらの経路決定を行うために宛先 IP を使うため、マルチキャストでは、すべてのソース (音声と映像) は、同じポートを使いますが、それぞれで異なるマルチキャスト IP アドレスで流されます。


ディレクトリは各エンコーダに同じポートを割り当てますが、「スタートマルチキャストアドレス」で始まっているマルチキャストアドレスを増やします。最初のエンコーダは「スタートマルチキャストアドレス」を使い、そして次は「スタートマルチキャストアドレス」に + 1 を使い、以後 1 ずつ増加していきます。


ポート これはディレクトリがすべてのマルチキャストエンコーダに割り当てられる共通のポート番号です。


ディレクトリデータベース


ディレクトリデータベースはすべてのOmnicast設定が記憶される場所です。

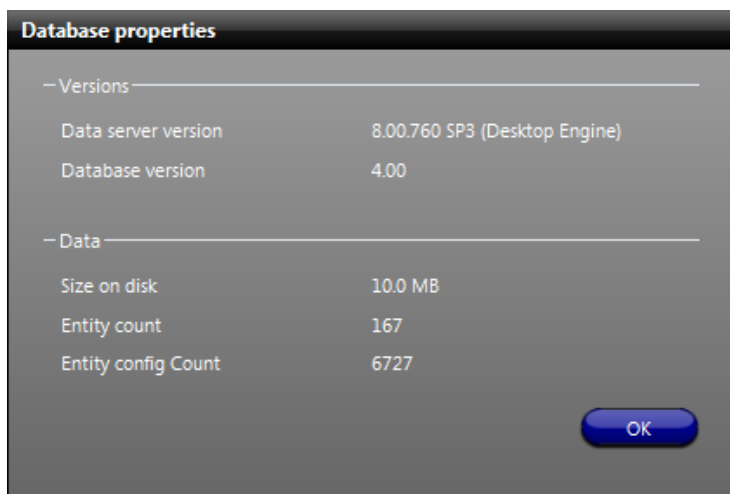
- データベースタイプ** 設定データを記憶するために別個のデータベース実例を作成しなければなりません。デフォルトでインストールされたデータベースタイプはMSSQLです。
- データサーバ** 使いたいデータサーバを指定してください。他のマシンにインストールされたデータサーバがすでにあるなら、データサーバはディレクトリと同じマシン上にあるべきです。LANで利用可能なデータサーバのリストをリフレッシュするために  ボタンを使ってください。
- データベース** 使いたいデータベース実例を選択してください。データサーバが多くのデータベース実例を管理できます。インストール中に既存のデータサーバを選択しなかったなら、データベース実例名は「DirectorySQL」になります。

 選択されたデータサーバのために利用可能なデータベース実例のリストをリフレッシュするために、このボタンを使ってください。

 既存のデータベース実例を上書きするか、または新規作成するために、このボタンを使ってください。既存のデータサーバを使うことに決めたなら、新しいデータベース実例を作成する必要があります。


 選択されたデータサーバから任意のデータベース実例を削除するために、このボタンを使ってください。警告 :すべての過去および現在の設定が失われます。





 このボタンをデータベースプロパティを表示するために使ってください。

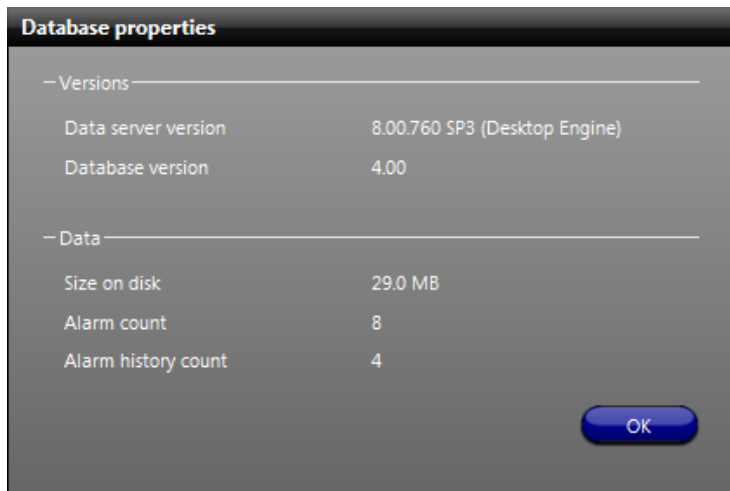


アラームデータベース

オプションは起動させるためにアラーム管理機能から選択しなければなりません。さらに[ライセンスキー](#)で有効にされたディレクトリオプション「アラーム管理」を持つ必要があることに注意してください。

- データベースタイプ** アラーム履歴を記憶するために別個のデータベース実例を作成しなければなりません。デフォルトでインストールされたデータベースタイプはMSSQLです。
- データサーバ** 使いたいデータサーバを指定してください。他のマシンにインストールされたデータサーバがすでにあるなら、データサーバはディレクトリと同じマシン上にあるべきです。LANで利用可能なデータサーバのリストをリフレッシュするために  ボタンを使ってください。
- データベース** 使いたいデータベース実例を選択してください。データサーバが多くのデータベース実例を管理できます。インストール中に既存のデータサーバを選択しなかったなら、データベース実例名は「AlarmSQL」になります。

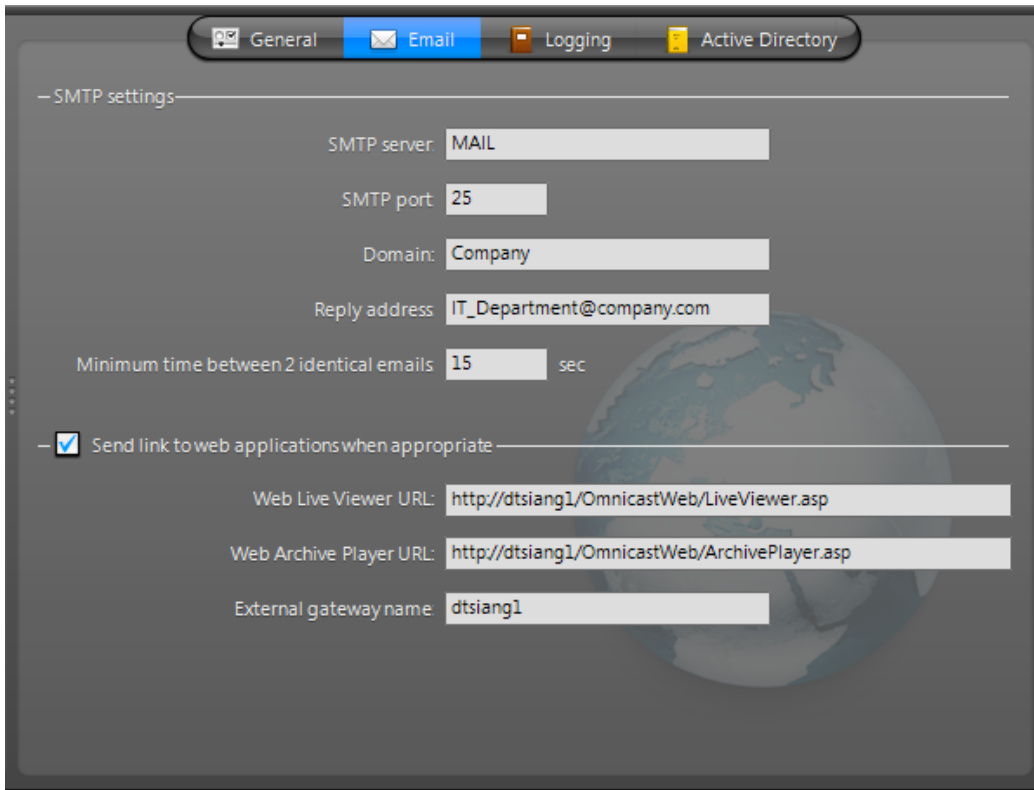
-  選択されたデータサーバのために利用可能なデータベース実例のリストをリフレッシュするために、このボタンを使ってください。
-  既存のデータベース実例を上書きするか、または新規作成するために、このボタンを使ってください。既存のデータサーバを使うことに決めたら、新しいデータベース実例を作成する必要があります。
-  選択されたデータサーバから任意のデータベース実例を削除するために、このボタンを使ってください。警告 :すべての過去および現在の設定が失われます。
-  このボタンをデータベースプロパティを表示するために使ってください。



- 履歴を保管する** データベースでアラーム履歴が保管されるべき日数を指定します。この値は通常、管理者が設定ツールで各特定のアラームタイプのためにより早い削除日をセットすることができますため、約90日より高く保たれるべきです。

設定ツール - アラーム - プロパティの項目下の承認の項を読んでください。

ディレクトリ 電子メール



General | **Email** | Logging | Active Directory

—SMTP settings—

SMTP server: MAIL

SMTP port: 25

Domain: Company

Reply address: IT_Department@company.com

Minimum time between 2 identical emails: 15 sec

Send link to web applications when appropriate

Web Live Viewer URL: http://dtsiang1/OmnicastWeb/LiveViewer.asp

Web Archive Player URL: http://dtsiang1/OmnicastWeb/ArchivePlayer.asp

External gateway name: dtsiang1

電子メール (✉) タブは、「電子メールを送る」アクションを処理するために、メールサーバを設定するために使われます (ウェルカム - システム概念 - イベント処理 - アクション定義の項目下の[ユーザ通知アクション](#)をご覧ください)。

SMTP設定

ディレクトリが「電子メールを送る」アクションを実行する前に、次のパラメータを適切にセットしなければなりません。送られた電子メールは、イベントのタイプ・イベントのソース・イベントが引き起こされた日時・アクションで指定されたメッセージを識別します。

- SMTPサーバ** 会社のネットワークのメールサーバの名前。
- SMTPポート** 会社のメールサーバによって使われるポート番号。ポート25は標準です。
- ドメイン** 会社のドメイン名。
- リレーアドレス** 送り主を表している電子メールアドレス。メール受取人がディレクトリによって送られた電子メールの返事を書きたいなら、有効な電子メールアドレスを使ってください。
- 2つの同一の電子メール間の最小時間** ディレクトリが誰かに同一の電子メールを送る前に待つ秒数。0の値はこの機能をキャンセルします。

ウェブアプリケーションにリンクを送る

このオプションが選択されるとき、ディレクトリは、イベントソースがビデオエンコーダであるとき、「電子メールを送る」アクションに従って送った電子メールのメッセージ本文にウェブライブビューアとウェブアーカイブプレイヤーへのリンクを含むでしょう。

たとえそれらがOmnicastクライアントがインストールされたマシン上にいなくとも、この機能はメール受取人に電子メールの受信で、すぐにライブ映像またはアーカイブビデオを見ることを許可します。この機能を使うために、「ウェブクライアント」ディレクトリオプションが有効でなければなりません ([システムライセンス](#)参照)。

ウェブライブビューア URL ウェブライブビューアのウェブアドレス。ASPページ「Live Viewer.asp」を指し示すべきです。

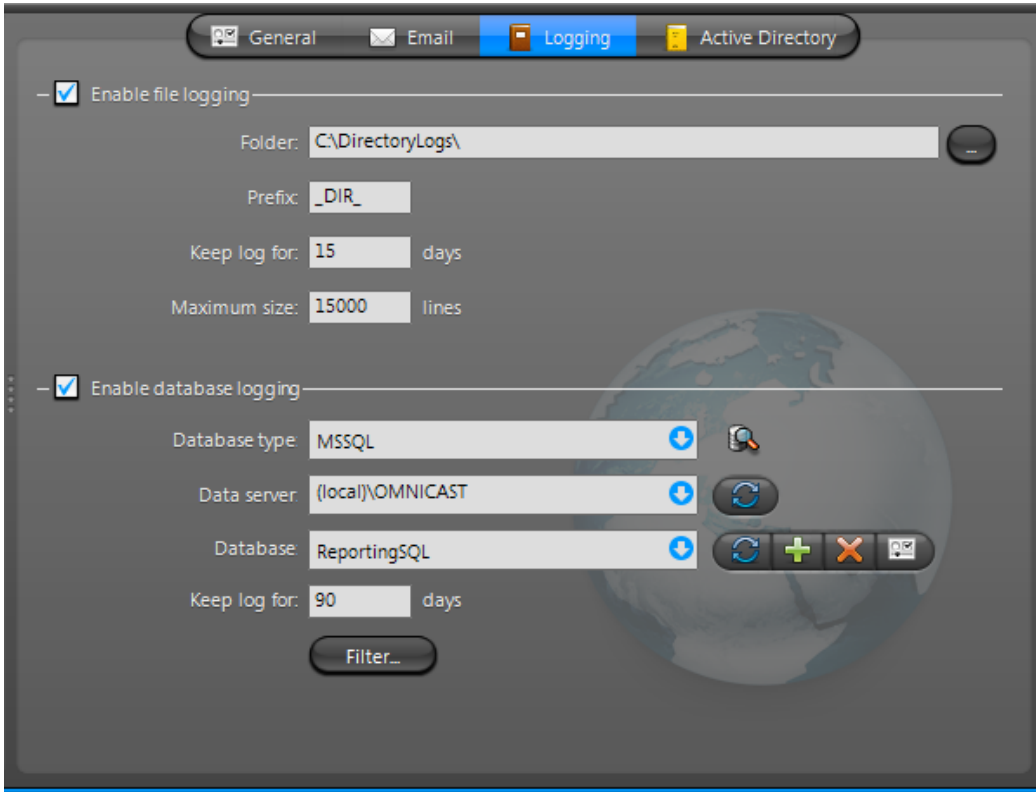
ウェブアーカイブプレイヤーURL ウェブアーカイブプレイヤーのウェブアドレス。ASPページ「ArchivePlayer.asp」を指し示すべきです。

外部ゲートウェイ名 ゲートウェイがインストールされたマシン名。

• @

fffBfœfNfgfŠ–f• fMf" fO

• @



• @

f• fMf" fO (■) f^ fu, í, x, Ä, ð, ÿ, V, X, f, e, f, C, f, x, f" f, g, ð, Ý, è, é, ½, B, É, Ž, g, í, è, Ü, • B, ;, x, Ä, ð, ÿ, V, X, f, e, f, C, f, x, f" f, g, ð, L, q, ð, ½, B, É,

☑ —Lœø, Èftf@fCf<f• fMf" fO

ftf@fCf<f• fMf" fO f|fvfVf†f", ð, ÿ, V, X, f, e, f, C, f, x, f" f, g, ð, R, f, s, [ð, Ů, Ž, •, µ, Ü, • B, f%oCfufrf... [fA, ð, fCf, x

ftfHf<f_ f• fOftf@fCf<, ð, È, u, ð, Ž, w, è, µ, Ü, • B

fvfŠftfBfbfNfX f• fOftf@fCf<–¼, ð, ½, B, É, Ž, g, í, è, ½, • Ú" aŽ, ð, Ž, ð, µ, Ü, • Bftf@fCf<–¼, í, • t(yyyy-mm-dd), È, ±, «, A3E..., ð, f'

f• fO, ð, Ů, Š, Ç, •, é f• fOftf@fCf<, a, f, l, f" f%oCf", Å, Ů, Š, Ç, ³, è, é, x, «, "ú, •, ð, Ž, w, è, µ, Ü, • B

• Å, –ftfCY Šef• fOftf@fCf<, a, Š, Ů, p, ©, à, µ, è, È, Ç, f%oCf", ð, Å, à, •, ð, Ž, w, è, µ, Ü, • B, f%oCf", ð, Å, à, •, È, B, •, é, Æ, «, A, ff, B

☑ —Lœø, Èff• [f^ fx• [fXf• fMf" fO

fn• [fhfEfFfAfŠf\• [fX, ð, B–ñ, Å, «, é, È, Ç, A, ff• [f^ fx• [fXf• fMf" fO, í, æ, è, f, p, f• ftf<, È, f• fMf" fO, ð, ð, ð, Å, Å, • B, ff• [f^ fx• [fXf• fO, í,

ff• [f^fx• [fXf^fCfv

ff• [f^fT• [fo

ff• [f^fx• [fX

,±,ì<@“\,đŽÀ• s,;é,½,β,É•ÊĈĀ,}ff• [f^fx• [fXŽÀ—á,đ• í• ¬,μ,È,̄,ê,Ě,è,Û,¹,ñ• BffftfH
Žg,ϕ,½,ϕff• [f^fT• [fo,đŽw'è,μ,Ä,-,¾,¾,ϕ• B'¼,¼,}f}Vf",ÉfCf" fXfg• [f<,¾,é,½ff• [f^
f{f^f",đŽg,Á,Ä,-,¾,¾,ϕ• B

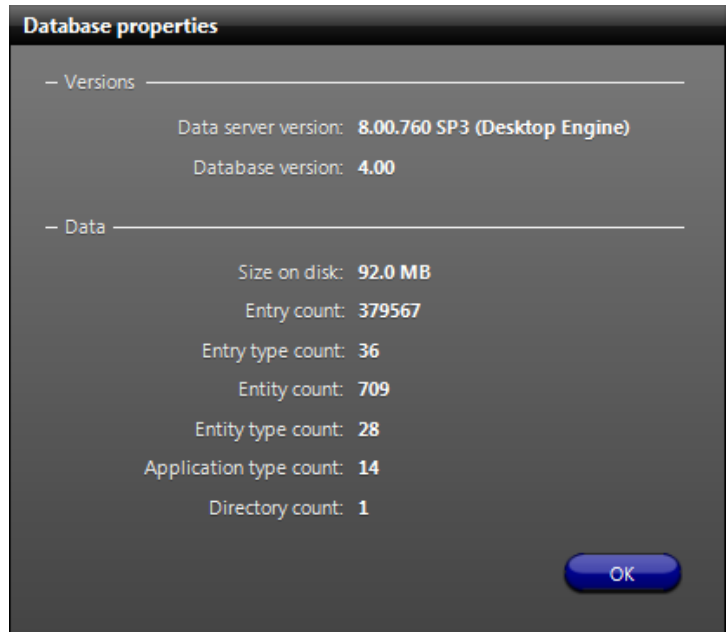
Žg,ϕ,½,ϕff• [f^fx• [fXŽÀ—á,đ'đ,μ,Ä,-,¾,¾,ϕ• Bff• [f^fT• [fo,ª½, -,}ff• [f^fx• [fXŽ

‘đ,¾,é,½ff• [f^fT• [fo,},½,β,É—~—p%oA“\,Èff• [f^fx• [fXŽÀ—á,}šfXfg,

Šù'ñ,}ff• [f^fx• [fXŽÀ—á,đ• ä• ',«,;é,©• A,Û,½,Í,• V<K• í• ¬,;é,½,β,É• A,±,}f{f^

‘đ,¾,é,½ff• [f^fT• [fo,©,ç“CÓ,}ff• [f^fx• [fXŽÀ—á,đ• í• œ,;é,½,β,É• A,±,}f

,±,}f{f^f",đff• [f^fx• [fXfvf• fpfefB,đ•Ž!,;é,½,β,ÉŽg,Á,Ä,-,¾,¾,ϕ• B

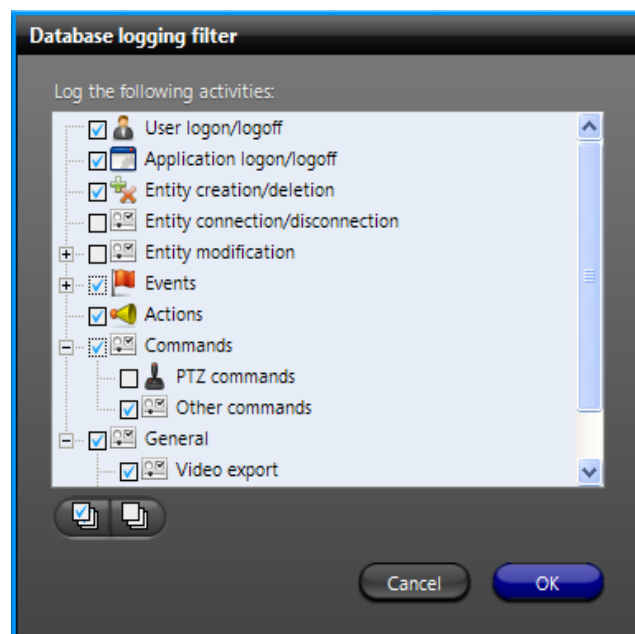


f• fO• €-Ú,ªff• [f^fx• [fX,Á•ÛŠç,¾,é,é,x,«"ú"• ,đŽw'è,μ,Û,• B

ftfBf<f^

f• fO• €-Ú,ªff• [f^fx• [fX,Á•ÛŠç,¾,é,é,x,«"ú"• ,đŽw'è,μ,Û,• B

ff• [f^fx• [fX,Á<L~^,μ,½,ϕfCfxf" fgfJfefSfŠ,đ'đ,;é,½,β,É• uftfBf<f^...• vf{f^f",



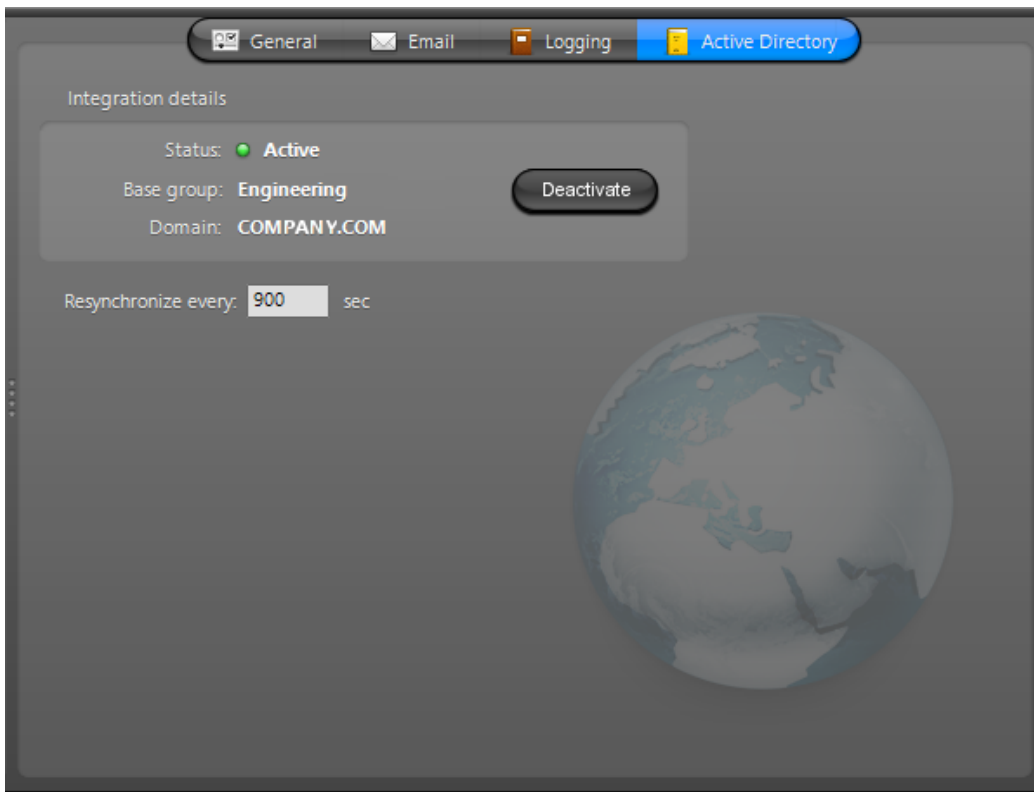
‘ç• Ö,μ,½,ϕĈĀ• X,ìŽÀ'f^fCfv,ªç,ì• Ý'è,ì•Ī• X,đ,;é,©'đ,;é,½,β,É• A• uŽÀ'ì•Ī• X• vfm•
,;x,Ä,đ'đ,;é,½,β,É,;x,Ä'đ f{f^f",đ• A,Û,½,Í,;x,Ä,đŽæŠO,;½,β,É'đ,μ,È,ϕ

- @
- @

fT• [fošç→ > ffBfÆfNfgfš > f• fMf"fo

www.genetec.com

ディレクトリ アーカイブディレクトリ



アクティブディレクトリ(📁) タブはOmnicastのユーザ管理をWindows [アクティブディレクトリ](#)と統合することを可能にします。

概要

WindowsアクティブディレクトリにOmnicastを統合する目的は、組織内で統一されたユーザ管理システムを持ち、最初のOmnicastセットアップを簡単にすることです。システム管理者はアクティブディレクトリで定義されたユーザのどんなグループでもOmnicastユーザとユーザグループとして読み込むことができます。

一旦アクティブディレクトリが有効になると、読み込まれたユーザだけがOmnicastアプリケーションを走らせることが可能でしょう。



注意 この規則の例外は管理ユーザと管理者ユーザグループです。これら2つのシステム実体はOmnicastの唯一のコントロールの項目下のままです。常に管理者ユーザのパスワードを保護してください。

Omnicastがアクティブディレクトリに統合されている限り、ユーザとユーザグループの作成と削除はすべてWindows「アクティブディレクトリユーザとコンピュータ」管理ツールを通して処理されなくてはなりません。パスワードと電子メールアドレスがさらにアクティブディレクトリの下で管理されるでしょう。Omnicastは許可・特権などのような、Omnicastに特殊なプロパティを管理し続けます(設定ツール - [ユーザ](#)を参照)。



警告 アクティブディレクトリで見つからない統合の前にOmnicastで定義されたすべてのユーザとユーザグループ削除されるでしょう。

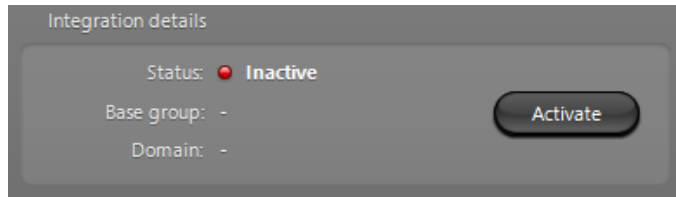
エンドユーザのための潜在的な利益は、Omnicastアプリケーションを始める時いつも、もうユーザ名とパスワードを入力する必要がないという点です。詳細のためにウェルカム - システム概念 - 接続ダイアログの項目下の[Windows資格証明の使用](#)を参照してください。

この章は次のセクションを含んでいます。

- [アクティブディレクトリを有効にする](#)
- [アクティブディレクトリを無効にする](#)

アクティブディレクトリを有効にする

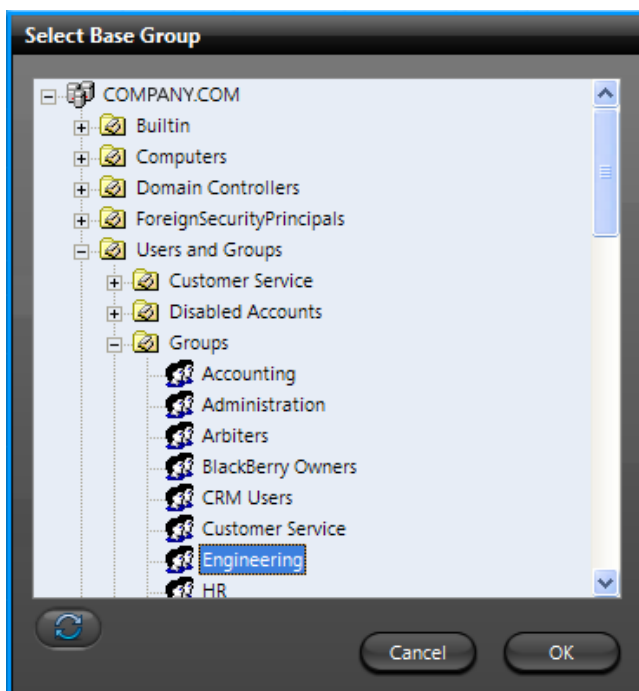
アクティブディレクトリが現在不活性であると仮定します。



1. アクティブディレクトリへの統合を活性化する前に、最初にディレクトリサービスを止めなくてはなりません。

i **注意** ディレクトリがフェイルオーバーシステムの一部であるなら、ディレクトリを止める前に、最初に**ディレクトリフェイルオーバー調整** (DFC) を止めなくてはなりません。でなければ、それを止めようとする時いつも、DFCは自動的にディレクトリサービスを再起動するでしょう。1つのディレクトリサーバでアクティブディレクトリ統合を有効にするなら、さらに同じフェイルオーバー設定の一部であるすべてのディレクトリサーバでそれを有効にしなくてはなりません。

2. 「起動」ボタンをクリックしてください。「ベースグループ」を選択するよう促されます。



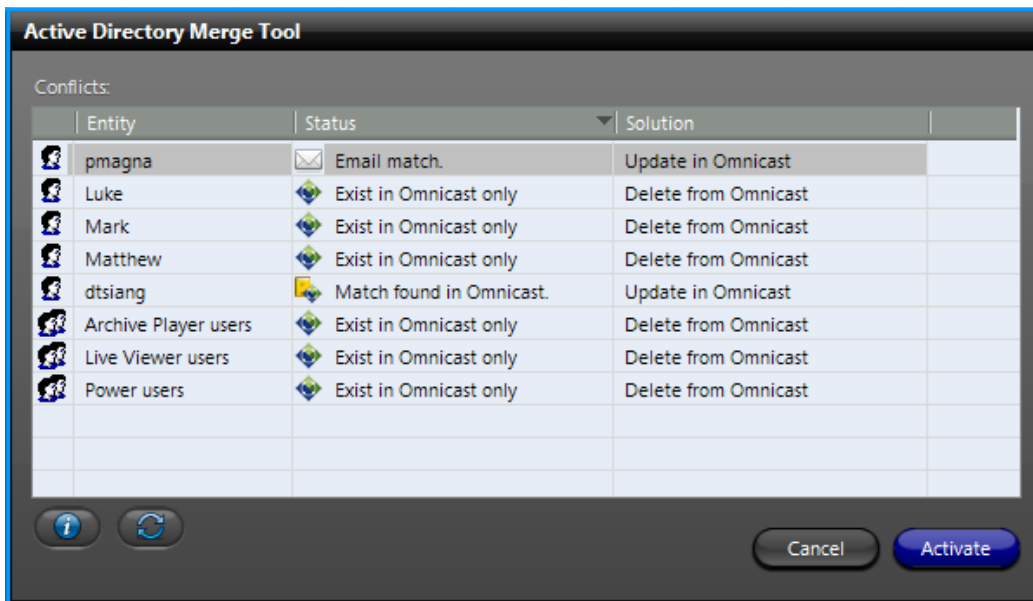
ベースグループはOmnicastへのアクセスを持つべきすべてのユーザとユーザグループを含んでいるグループです。ベースグループはアクティブディレクトリでコンテナであるはずがありません。それはアクティブディレクトリセキュリティグループでなければなりません。選択されたグループがベースグループにおいて有効な候補者ではないなら、「OK」ボタンは無効のままです。

💡 **ヒント** 統合の前にアクティブディレクトリの新しいセキュリティグループを作成することをお勧めします。Omnicastへのアクセスを持つべきすべての既存のユーザグループを新しいセキュリティグループのメンバーとして加えて、それをベースグループとして使用してください。

選択を行った後、「OK」をクリックしてください。

アプリケーションはOmnicastで現在定義されたものをアクティブディレクトリにあるものと比較し始めます。

3. 一旦比較が終了すると、見つかったすべての対立を示す次のダイアログが現れます。



ここに対立の3つのタイプがあります。

1. **ユーザ名一致**

これが起きるとき、パスワードと電子メールアドレスはアクティブディレクトリで見つかった情報によって置き換えられます。すべての他のユーザプロパティ(許可や特権のような)は保存されます。

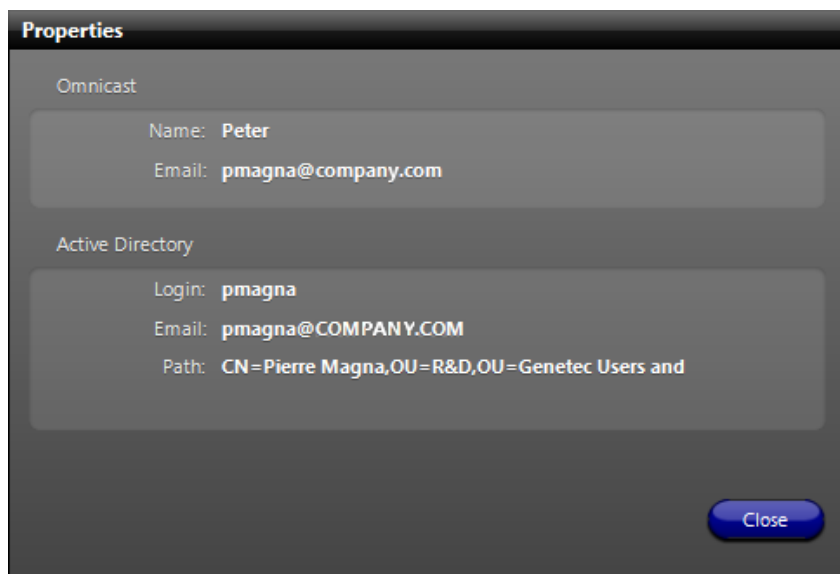
2. **電子メール一致**

これが起きるとき、パスワードと電子メールアドレスはアクティブディレクトリで見つかった情報によって置き換えられます。すべての他のユーザプロパティ(許可や特権のような)は保存されます。


3. **Omnicastにだけ存在する**

これはマージツールがOmnicastユーザまたはユーザグループのためにアクティブディレクトリで一致を見つけだすことができない時です。これが起きるとき、Omnicast実体は削除されます。

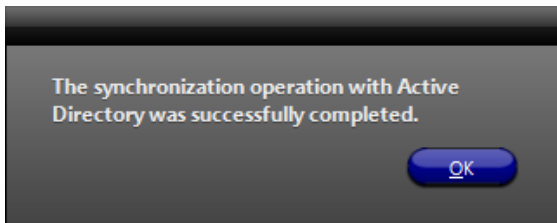
どんな選択された対立に関してでも詳細を見るために ⓘ ボタンをクリックしてください。



アクティブディレクトリ統合を続けるために「起動」をクリックしてください。

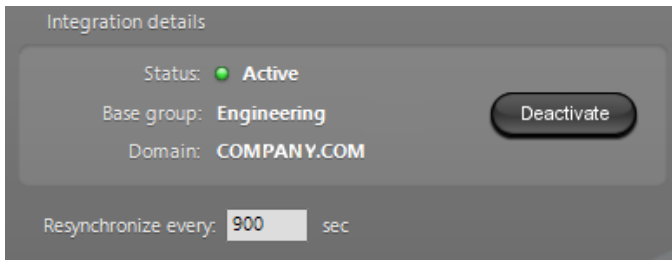
 **警告** この操作は撤回できません！
 Omnicastで見つけれないすべてのユーザとユーザグループが作成されます。
 アクティブディレクトリで一致しないすべてのユーザとユーザグループは削除されます。

4. 統合が完了した後、ステータスメッセージが現れます。



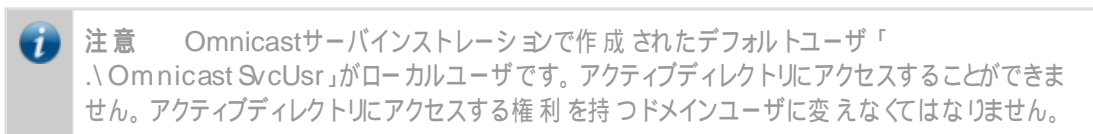
このメッセージを承認するために「OK」をクリックしてください。

5. ドメインの名前だけでなく、選択されたベースグループの名前も表示されます。



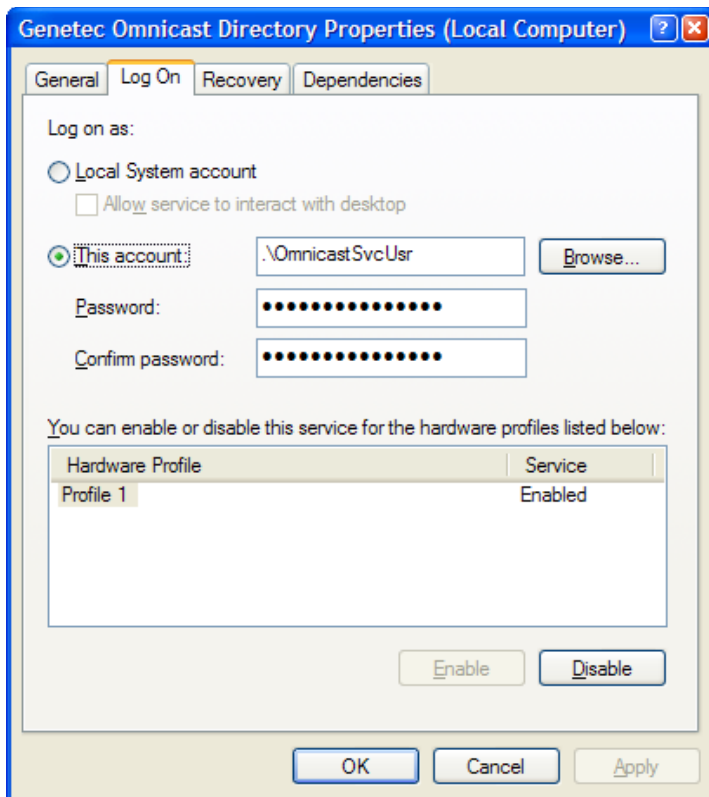
「再同期期間」の持続時間はOmnicastディレクトリがどの程度の頻度でアクティブディレクトリで更新を調べなくてはならないかを示します。デフォルト値は900秒（あるいは15分）です。そしてそれは通常アクティブディレクトリ=ドメインコントローラによって使われる反復頻度です。システムのドメインコントローラが反復頻度のために異なる値を使うなら、Omnicastによって使われる値をその値と一致するよう変えなくてはなりません。

6. ディレクトリを再開する前に、そのサービスログオンユーザをドメインユーザに変えなくてはなりません。

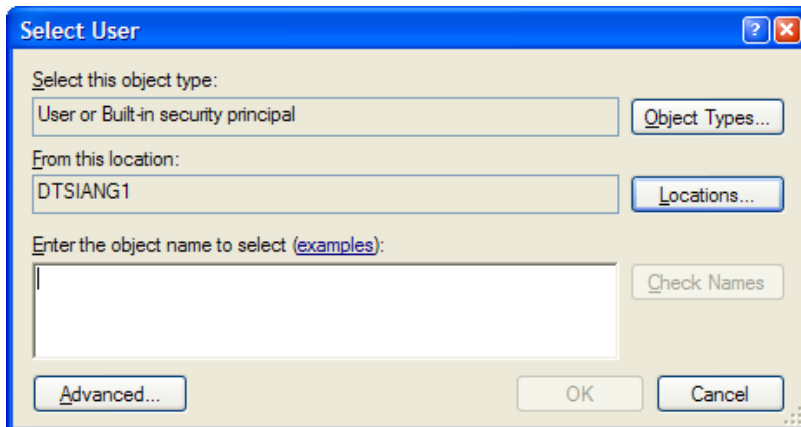


ディレクトリサービスログオンユーザを変えるには：

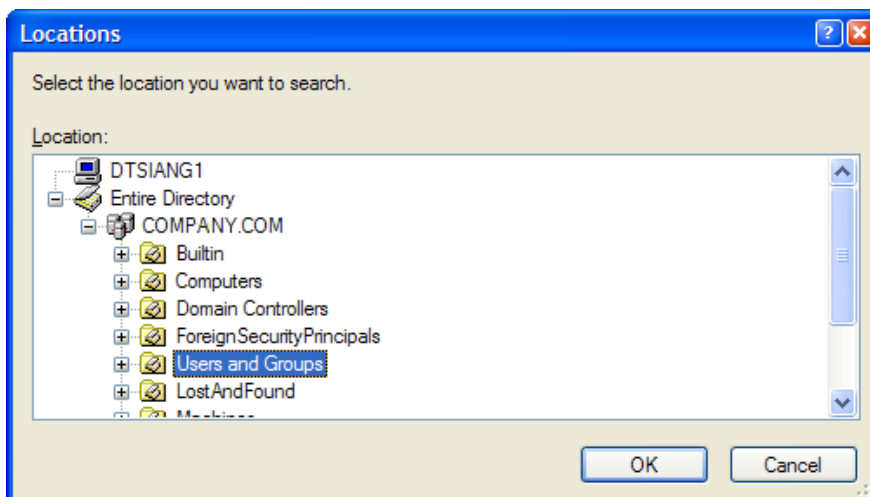
- 1) Windowsスタートメニューから「プログラム」・「管理上のツール」・「サービス」の順に選択してください。
- 2) 現れる「サービス」ダイアログで、「Genetec Omnicastディレクトリ」を見つけてください。このサービスを止めるべきであることに注意してください。
- 3) それをダブルクリックして、「ログオン」タブを選択してください。



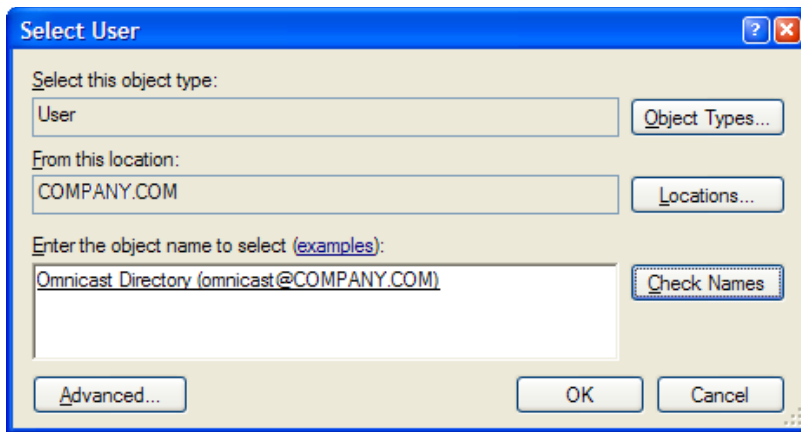
4) ドメインユーザを選択するために「ブラウズ...」ボタンをクリックしてください。



5) ローカルマシンからアクティブディレクトリのドメインまで位置を変更するために「位置...」ボタンをクリックしてください。



6) ドメインユーザ名を入力して、名前の妥当性を検査するために「チェック名」をクリックしてください。



ヒント Omnicastディレクトリのために、ログオンユーザとして新しいドメインユーザを作成することをお勧めします。このユーザは選択されたベースグループのメンバーであるユーザとユーザグループの情報を読む権利を持っていないわけではありません。

- 7) 一旦システムが必要とするユーザを見つけたら、「OK」をクリックしてください。
- 8) 新たに選択されたユーザのパスワードを入力して、「OK」をクリックしてください。
- 9) 「Genetec Omnicastディレクトリ」サービスを再起動してください。

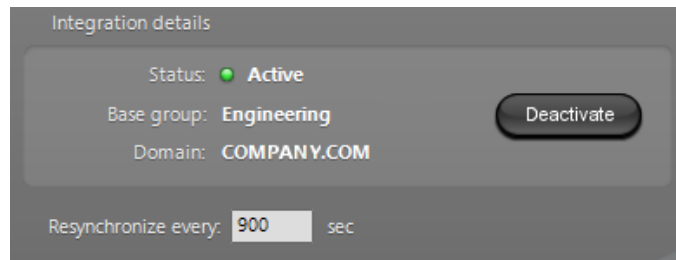
7. ユーザ管理設定を完了するには。

[設定ツール](#)を開いて、アクティブディレクトリから読み込まれたすべての新しい実体の許可と特権をセットしてください。

設定することができるすべてのパラメータの記述を見つけるために設定ツール・[ユーザ](#)・[ユーザグループ](#)を参照してください。

アクティブディレクトリを無効にする

アクティブディレクトリが現在アクティブであると仮定します。

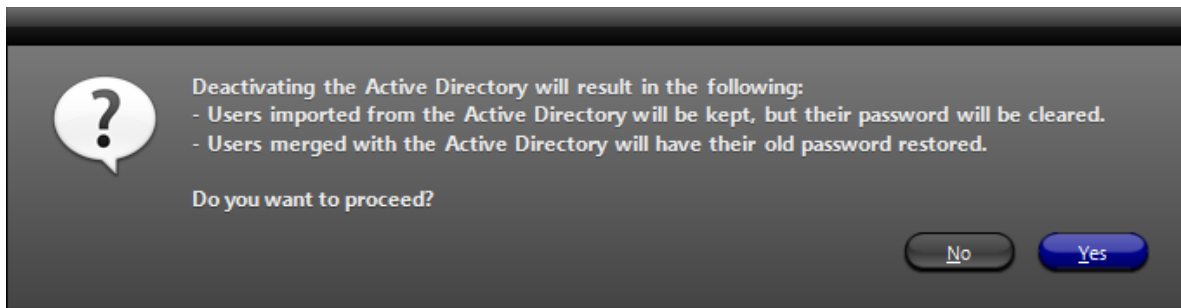


1. アクティブディレクトリ統合を無効にする前に、最初にディレクトリサービスを止めなくてはなりません。



注意 ディレクトリがフェイルオーバーシステムの一部であるなら、ディレクトリを止める前に、最初に[ディレクトリフェイルオーバー調整 \(DFC\)](#)を止めなくてはなりません。でなければ、それを止めようとする時いつも、DFCは自動的にディレクトリサービスを再起動します。

2. 「不活性化」ボタンをクリックしてください。次の警告メッセージを受けとるでしょう。



この警告メッセージは2つのことを示します。

1. アクティブディレクトリが不活性になった後、アクティブディレクトリとの統合の結果としてOmnicastで作成されたすべての新規ユーザはシステムに残ります。それらのパスワードがアクティブディレクトリによって管理されたので、これらの新規ユーザはOmnicastの下でパスワードを持っていないでしょう。これは誰かがこれらの新しいユーザ名の1つを使ってシステムにログオンすることができることを意味します。

セキュリティ上の危険を減らすために、すぐにすべての新規ユーザにパスワードを割り当ててください。これが一時的な処置であるなら、変更を行っている間、誰かがこのディレクトリに接続するのを防ぐためにゲートウェイサービスを止めてください。

2. ユーザ名または電子メールアドレスのどちらかによって、アクティブディレクトリユーザに統合されたすべてのOmnicastユーザは復元された古いパスワードを持ちます。
3. 変更を続けるために「Yes」をクリックしてください。
4. 不活性化が完了した後、ディレクトリサービスを再起動してください。

ディレクトリフェイルオーバー調整



ディレクトリフェイルオーバー調整 (DFC) はフェイルオーバー設定という環境で後者の連続性を保証するためにディレクトリサービスのホストとして機能しているすべてのサーバマシンにインストールされるサービスです。DFCは2つのメイン機能を実行します:(1) ディレクトリサービスがスタンバイである間に、ローカルディレクトリデータベースを最新のレベルに保ちます;(2) フェイルオーバーリストに基づいて、そうすることが適切であるとき、ローカルディレクトリサービスを始めるか、あるいは止めてください。

リソースツリーからDFC (🌐) を選択することでローカルマシンでこのサービスを設定することができます。ディレクトリフェイルオーバーメカニズムとそのシステム全体の設定について学ぶために、設定ツール - ツールメニューの項目下の[ディレクトリフェイルオーバーの設定](#)の項を参照してください。

全般設定

General

Gateway: dtsiang1

Network card: 10.0.422 - Broadcom NetXtreme 57xx Gigabit Controller - Packet Scheduler Min

TCP command port: 7999

Ping period: 5 sec

Password: *****

Enable entity replication


Enable alarm replication

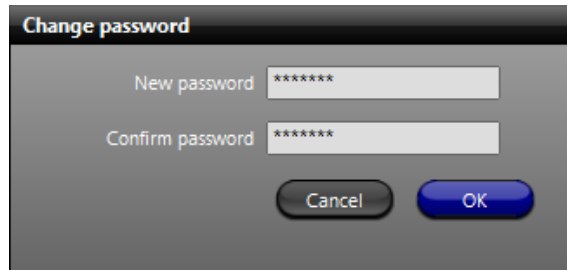
ゲートウェイ DFCがプライマリディレクトリに接続するために使わなくてはならない**ゲートウェイ**の名前。この情報は**ディレクトリフェイルオーバーリスト**がまだ設定されていないとき、サービスがその存在を報告するために必要です。

ネットワークカード ディレクトリとの通信に使用されたネットワークインタフェース。マシンが1枚以上のネットワークカードを取付けているなら、ここでどのカードをOmnicastのために使うか明示しなければなりません。


TCPコマンドポート これはDFCサービスが入ってくるクライアント接続を聞くTCP接続ポートです。

ピング期間 そのディレクトリサービスのためにDFC信号を送る頻度。

パスワード オプションのパスワードは間違っただけに話をする事からDFCサービスを守るのに役立ちます。新しいパスワードをセットするか、またはパスワードを変えるために、 ボタンをクリックしてください。



The image shows a 'Change password' dialog box with two input fields for 'New password' and 'Confirm password', both containing asterisks. Below the fields are 'Cancel' and 'OK' buttons.

2回同じパスワードを入力して、「OK」をクリックしてください。パスワードをクリアするために  を使用します。

実体複製

アラーム複製

ゲートウェイ



リソースツリーからゲートウェイ (🌐) を選択することで、ローカルマシン上でゲートウェイを設定することができます。他のゲートウェイ設定は設定ツールで見つかります。設定ツール - 設定枠の項目下の[ゲートウェイ](#)の項を読んでください。

全般設定

General

— General settings —

Connection type: Local area network
 Internet

Directory:

Network card: 10.0.4.22 - Broadcom NetXtreme 57xx Gigabit Controller - Packet Scheduler 1

— Incoming TCP connection settings — — Outgoing UDP Data settings —

TCP command port: Use ports from:

TCP video port: to:

— Connection settings —

Multicast test address:

Retry attempts:

接続タイプ

接続タイプはゲートウェイがディレクトリ(ローカルエリアネットワーク)に直接接続するか、あるいは別のゲートウェイ(インターネット)を経由して間接的に接続すべきであるかどうかを示します。

選択された接続タイプが「ローカルエリアネットワーク」であるなら、ディレクトリ名を次のフィールドに入力しなくてはなりません。ディレクトリとゲートウェイが同じマシンにインストールされるなら、フィールドを空白のままにしておいてもかまいません。

選択された接続タイプが「インターネット」であるなら、別のゲートウェイの名前を入力しなくてはなりません。この後者は空白のままにしておくことができません。さらに、指定されたゲートウェイは直接プライマリディレクトリに接続するものでなければなりません。

ディレクトリとゲートウェイ設定の詳細のために、設定ツール - メニュー - ツールメニューの項目下の[ディレクトリファイルオーバ設定](#)の章を読んでください。

ディレクトリゲートウェイ

このフィールドは接続タイプの選択によってディレクトリまたはゲートウェイと呼ばれます。

システムデフォルトと異なっているなら、ポート番号(コロン":"によって分割)を付加しなければならぬかもしれません。

ディレクトリのための、デフォルト値は7998です。ディレクトリ - [全般設定](#)を見てください。

ゲートウェイのための、デフォルト値は5001です。[TCPコマンドポート](#)を見てください。

ネットワークカード

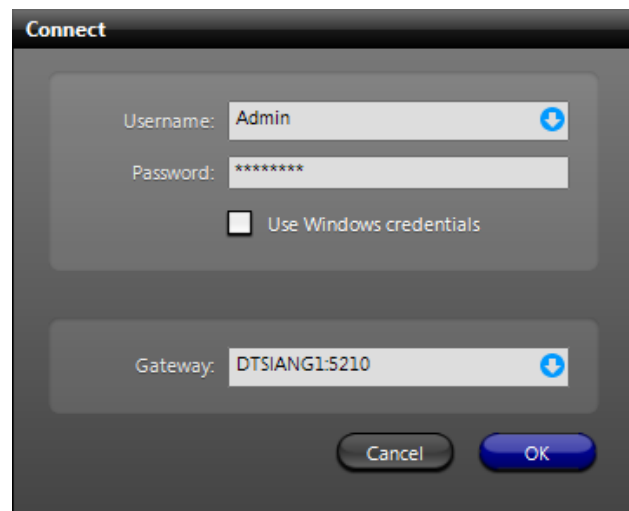
ディレクトリとの通信のために使用されたネットワークインタフェース。マシンが1枚以上のネットワークカードを取付けているなら、ここでどのカードをOmnicastのために使うか明示しなければなりません。

受信TCP接続設定

TCPコマンドポート

ここでゲートウェイが入ってくるクライアント接続を聞くべきTCP接続ポートを入力してください。

Omnicastによって使われるデフォルト接続ポートは5001です。異なるポート数を選択するなら、ユーザが接続ダイアログで明確にそれを指定しなくてはなりません。以下の例を見てください。



TCPビデオポート

これはゲートウェイが入ってくるTCPビデオ接続のために聞くために使うポートです。ゲートウェイがファイアウォールの後ろで稼働しているなら、このポートがTCP接続のためにインバウンドパケットのためにロックされていないことを確認してください。

送信UDPデータ設定

ここでゲートウェイがUDPを使ってビデオを送るために使うことができるポートの範囲を指定してください。最初のポート数はさらに探索ポートとして、すなわちユニキャスト接続がゲートウェイとリモートクライアント間でサポートされるかどうか決定するために使われます。ゲートウェイがファイアウォールの後ろで稼働しているなら、これらのポートがUDP接続のためにアウトバウンドパケットのためにロックされていないことを確認してください。

接続設定

このセクションは、クライアントとの間で接続を確立するとき、ゲートウェイによって使われるパラメータを指定します。クライアント接続を処理している間に、ゲートウェイはクライアントによってサポートされたビデオ接続タイプ(マルチキャスト・ユニキャストUDP・ユニキャストTCP)を検出します。

マルチキャストテストアドレス マルチキャスト接続がユニットとリモートクライアント間でサポートされるかどうか決定するために使われたマルチキャストアドレス。

再試行を試みる それぞれの接続テスト(マルチキャスト探索とユニキャスト探索)が試みられるべきである時間数。

ゲートウェイがファイアウォールの後ろで稼働しているなら、ゲートウェイによって使われるポートがロックされていないことを確認してください。次の規則が適用されるべきです。

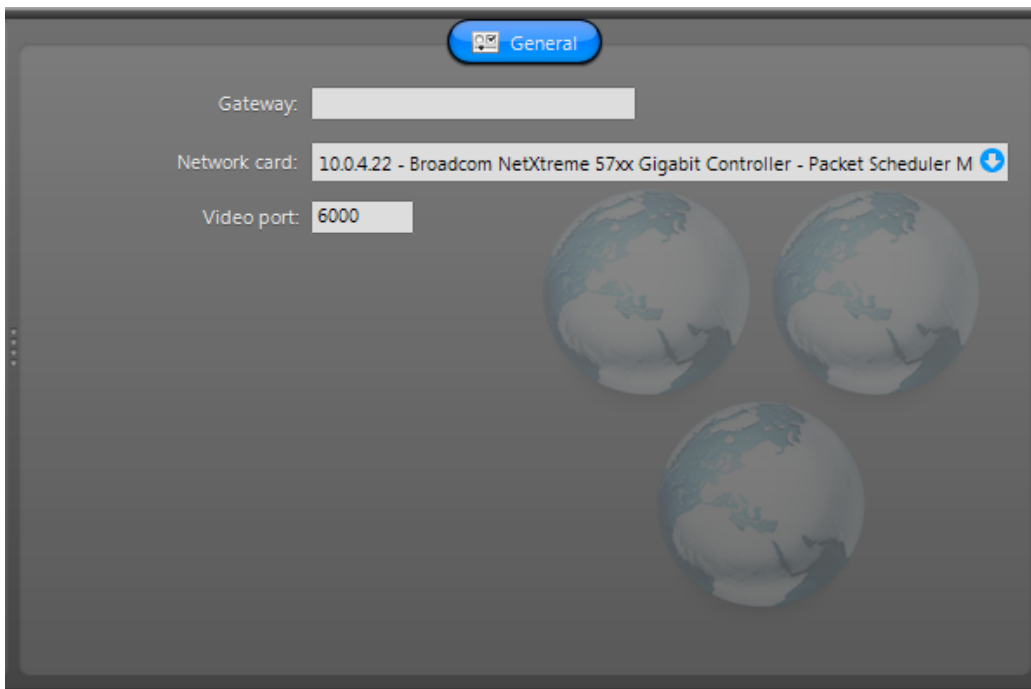
ポート	プロトコル	方向
TCPコマンドポート	TCP	インバウンド
TCPビデオポート	TCP	インバウンド
UDPビデオポート	UDP	アウトバウンド

フェデレーションサーバ



リソースツリーからフェデレーションサーバ (🌐) を選択することで、ローカルマシン上でフェデレーションサーバを設定することができます。他のフェデレーションサーバ設定が設定ツールで見つかります。設定ツール - 設定枠の項目下の[フェデレーションサーバ](#)の項を読んでください。

全般設定



ゲートウェイ

フェデレーションサーバがディレクトリに接続するために使わなくてはならない[ゲートウェイ](#)の名前。ゲートウェイがフェデレーションサーバと同じマシンにインストールされるなら、このフィールドを空白のままにしておいてください。

ネットワークカード

[フェデレイテッドカメラ](#)からライブ映像のマルチキャスト送信のために使われたネットワークインタフェース。マシンに1枚以上のネットワークカードを取付けているなら、ここでどのカードをOmnicastのために使うか明示しなければなりません。

ビデオポート

フェデレイテッドカメラのために使ったビデオ接続のためにフェデレーションサーバによって使われるスターティングポート番号。

アーカイブ



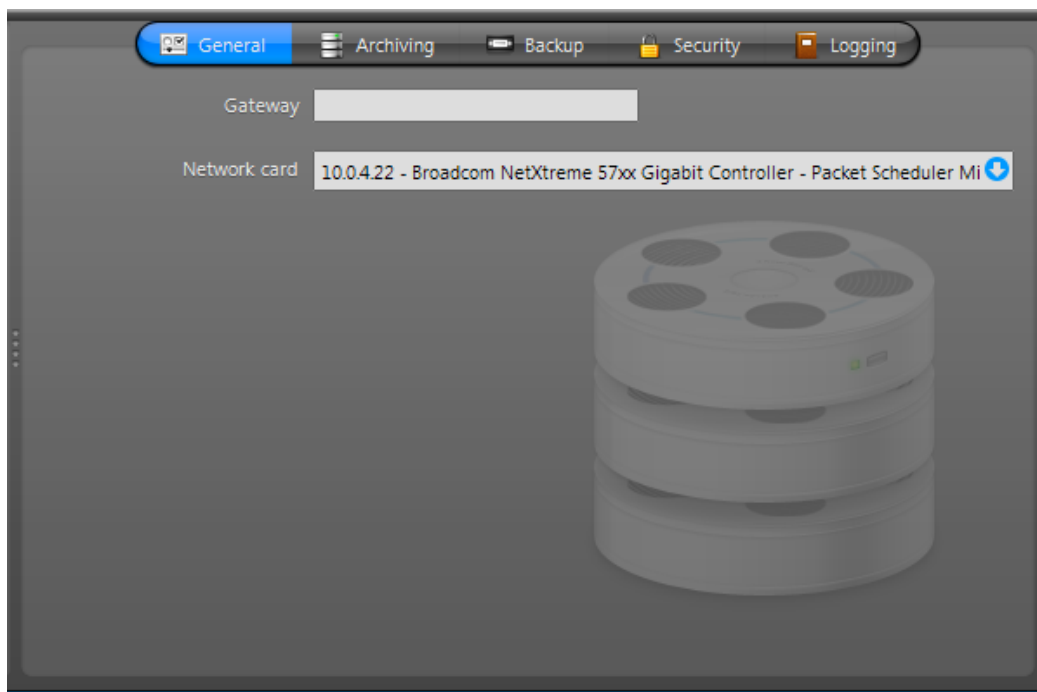
リソースツリーからアーカイブ (📁) を選択することで、ローカルマシンのアーカイブサービスを設定することができます。アーカイブのマシンに依存しない設定についてさらに学ぶために、設定ツール - 設定 枠の項目下の [アーカイブ](#) の項を参照してください。

アーカイブのマシン特有の設定は5つのプロパティシートに分けられます。

- 📁 [全般](#) - 全般のアーカイブ設定 (システム・ネットワークカード)。
- 📁 [アーカイビング](#) - アーカイビング設定 (データベースやストレージディスクなど)。
- 📁 [バックアップ](#) - バックアップ設定 (バックアップフォルダやテープグループ・サイズなど)。
- 🔒 [セキュリティ](#) - セキュリティ設定 (ビデオ暗号化・SSL設定)。
- 📁 [ロギング](#) - ロギング設定 (ログフォルダやログオートクリーンアップなど)。

アーカイブは [ビデオユニット](#) の [自動探索](#) とステータスポーリングに対して責任があります。ビデオユニットとのすべての通信はこのサービスを通して確立されます。ユニットでの特定の通信パラメータはアーカイブエクステンションとして定義されます。それぞれのアーカイブエクステンションが、アーカイブが制御するように意図されるユニットのグループを記述します。そのために、アーカイブ設定を完了するためにお手持ちのユニットのモデルに基づいて適切なアーカイブエクステンションを作成する必要があります。方法を学ぶために [アーカイブエクステンション](#) の項を参照してください。

アーカイブ 全般



全般 (🏠) タブはアーカイブのディレクトリ接続を設定するために使われます。

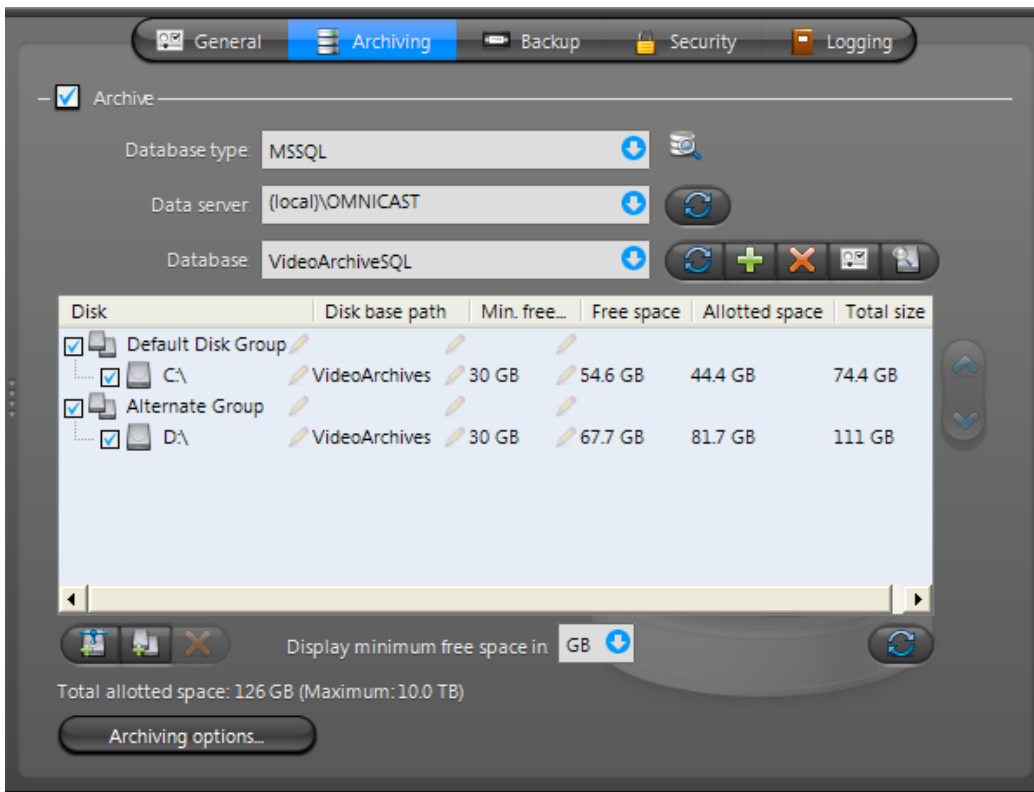
システム名

アーカイブがディレクトリに接続するために使わなくてはならないゲートウェイの名前。ゲートウェイがアーカイブと同じマシンにインストールされるなら、このフィールドを空白のままにしておいてください。

ネットワークカード

マシンが1枚以上ネットワークカードを備えているなら、ここでどのカードをディレクトリまたはゲートウェイ (インターネット接続が選択されているなら) に接続するために使うか明示しなければなりません。

アーカイブ アーカイピング




アーカイブをマシンに初めてインストールするとき、アーカイピング (📁) タブは管理者が訪れなくてはならないページです。

アーカイブ





アーカイピングをオンにするために 「アーカイブ」オプションを選んでください。さらに[ライセンスキー](#)で有効なアーカイブオプション「アーカイピング」を持っている必要があることに注意してください。アーカイピングが無効であるなら、録画はこのアーカイブによって制御されたすべてのユニット上で無効になります。さらにブックマークを加えることも不可能でしょう。

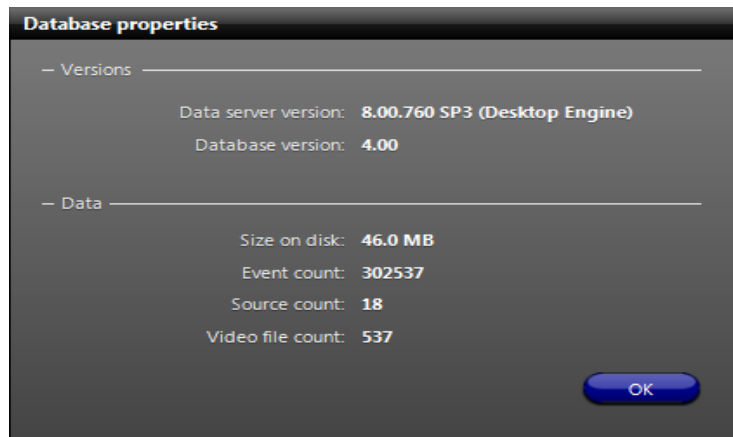
アーカイブデータベース

- データベースタイプ** アーカイブカタログ (イベントやビデオファイルなど) を記憶するために、各アーカイブがそれ自身のデータベース実例を必要とします。デフォルトでインストールされたデータベースタイプはMSSQLです。
- データサーバ** 使いたいデータサーバを指定してください。他のマシンにインストールされたデータサーバがすでにあれば、データサーバはアーカイブと同じマシン上にあるべきです。LANで利用可能なデータサーバのリストをリフレッシュするために  ボタンを使ってください。

データベース

使いたいデータベース実例を選択してください。データサーバが多くのデータベース実例を管理できます。インストール中に既存のデータサーバを選択しなかったなら、データベース実例名は「VideoArchiveSQL」になります。

-  選択されたデータサーバのために利用可能なデータベース実例のリストをリフレッシュするために、このボタンを使ってください。
-  既存のデータベース実例を上書きするか、または新規作成するために、このボタンを使ってください。既存のデータサーバを使うことに決めたなら、新しいデータベース実例を作成する必要があります。
-  選択されたデータサーバから任意のデータベース実例を削除するために、このボタンを使ってください。警告:すべての過去および現在の設定が失われます。
-  このボタンをデータベースプロパティを表示するために使ってください。



 このアーカイブにおいて保護を失ったファイルを見つけたためにこのボタンを使ってください。

ストレージ管理

ディスクがフルのとき、最も古いファイルを削除する

周期的なアーカイピング (デフォルトモード) を欲するなら、すなわち、ディスクが満杯であるとき、新しいファイル用の空きを作るために最も古いファイルを削除したいなら、このオプションを選択してください。このボックスのチェックを取り除くなら、ディスクが満杯であるとき、アーカイブはアーカイピングを止めるでしょう。

アーカイピングスペースを管理するもう1つの方法が、各ビデオエンコーダのために個々に「アーカイブを保管する」時間をセットすることです (設定ツール - 設定枠 - ビデオエンコーダの項目下の録画を参照)。この2つ目の方法はより長い期間、より多くの重要なデータを保管することを可能にします。

同時にアーカイブされたエンコーダの数を制限する

アーカイブがフェイルオーバーの一部であるときだけ、このオプションは適切です。

同時にアーカイブされたエンコーダの数を制限することで、一般にフェイルオーバー中に、処理可能な量を超過することによってアーカイブマシンがクラッシュするのを防ぐのを助けます。1つ以上のアーカイブ処理予定によって、エンコーダが現在カバーされているとき、アーカイブされると示されます。このオプションは各アーカイブエクステンションに割り当てられたアーカイピング優先権に組み合わせて使われるべきです。

アーカイブされたエンコーダの数が設定された限界に達するとき、要請しているエンコーダが現在保存されているものより高いアーカイピング優先権を持っていないなら、アーカイブはすべての新しいアーカイピングのリクエストを拒否するでしょう。この場合、アーカイピングリストに最後に追加された最も低いアーカイピング優先権を備えたエンコーダが新規参入を優先して外されます。



このオプションはライブ映像のビューイングとカメラの制御に影響を与えません。



保護されたビデオ閾値


保護されたビデオファイルが占めることができる全体のディスクスペースの割合としてここでセーフティの閾値を指定してください。この閾値を超えると、条件が真である限り、15分ごとに「保護されたビデオ閾値」イベントをアーカイブは生成します。けれども、そうするよう形状が決められているところでビデオ保護を適用し続けるでしょう。

ディスク

このリストはこのマシンからアクセス可能なすべてのディスクを示します。デフォルトで、ローカルハードディスクデバイスのみが表示されます。アーカイブのために使いたいものを選択して、ベースパスと各ディスクにおいておく最小の空き容量を指定してください。1GBは1024MBに相当することを覚えていてください。

ネットワークドライブを  と  ボタンでリストに追加または削除することができます。

ディスクはリストでそれらが現れる順でアーカイブによって使われます。選択されたディスクを上下に動かすために、 と  矢印を使います。

各ディスク上に残っている空き容量をリフレッシュするために  ボタンをクリックします。

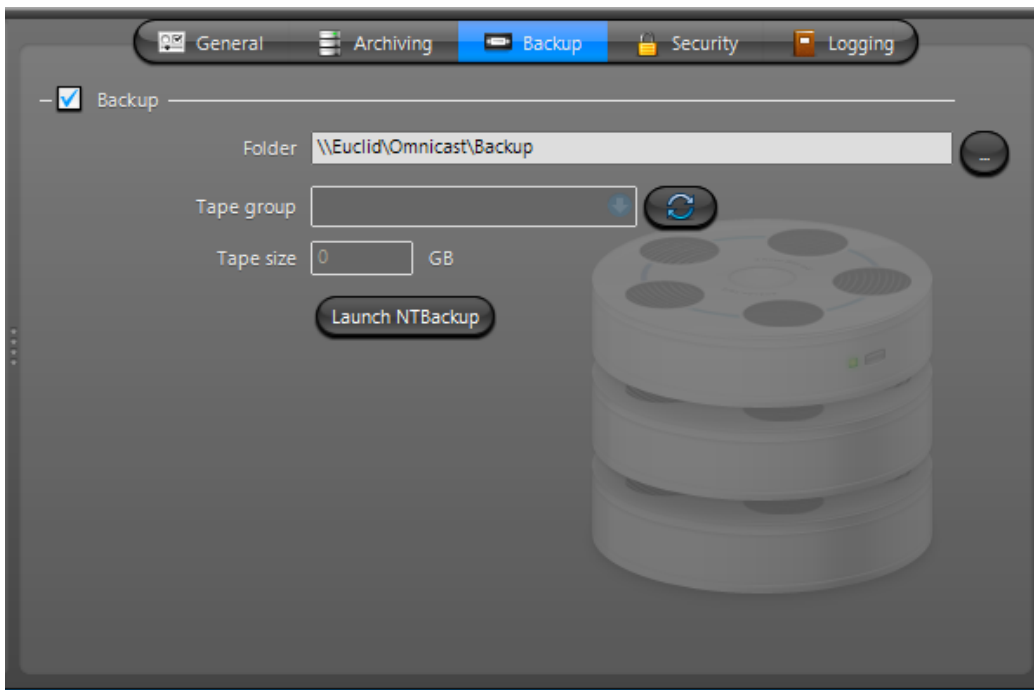
アーカイブファイル

アーカイブファイル (あるいはビデオファイル) はビデオアーカイブを記憶するために使われるファイルです。それらは拡張子 .g64 を持っています。アーカイブファイルのサイズを制御するために2つの方法を持っています。

最大長 - ビデオファイルのためにここで最大長をセットします。長さはファイルに格納された最初のビデオフレームと最後のビデオフレーム間の期間です。

最大サイズ - ビデオファイルのサイズの上限をセットするためにこのオプションを選んでください。

アーカイブ バックアップ



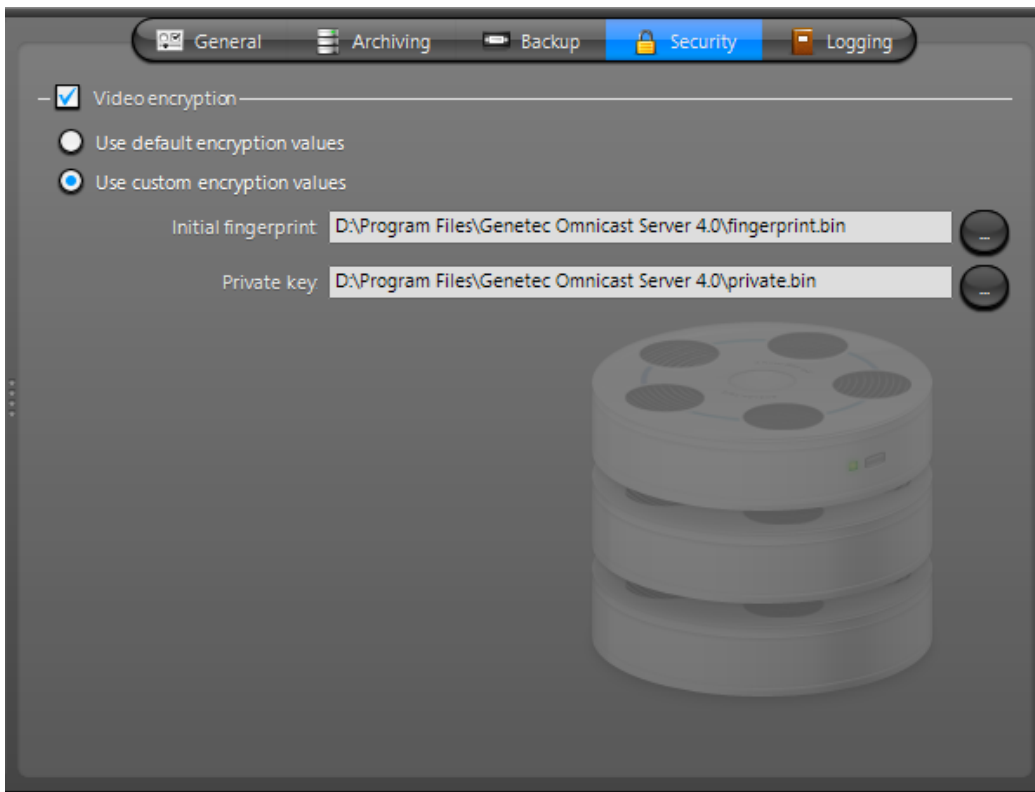
バックアップ (🗄️) タブはバックアップ機能がオン/ オフ切り替えることができる場所、およびバックアップのためにフィジカルデバイスを設定される場所です。

バックアップ

このチェックボックスはバックアップ機能をオン/ オフにするために使われます。

- フォルダ** 「[フォルダにバックアップ](#)」が設定ツールで選択されるとき、使われたバックアップフォルダ。
- テープグループ** 「[テープにバックアップ](#)」が設定ツールで選択されるなら、ここで使うべきNTBackupテープグループを選択してください。テープバックアップデバイスがこのマシンで利用可能である場合に限り、このコントロールは有効です。
- テープサイズ** GBでされた各テープカートリッジのサイズ。
- NTBackup起動** このボタンはアーカイブと同じユーザ名を使ってNTBackupを始動するのに役立ちます。NTBackupがアーカイブによって使われるものより他のユーザ名で始動されるなら、バックアップカタログは目に見えないため、これは非常に助けになります。

アーカイブ セキュリティ



セキュリティ(🔒) タブで管理者はアーカイブ周辺のセキュリティを強化、すなわち改ざんとハッキングを防ぐことができます。

ビデオ暗号化

ビデオ暗号 (あるいはウォーターマーキング) はその信憑性を保証するためにデジタル署名を各録画ビデオフレームに加えるプロセスです。もし誰かが後にビデオに対して変更を行う(フレームの追加・削除・修正) なら、署名はビデオが改ざんされたことを示してもう一致しません。

暗号化の正当度はアーカイブプレイヤーで選択できます (アーカイブプレイヤー - クエリ結果枠 - ファイルブラウザ結果の項目下の[バリデートファイル](#)を参照)。

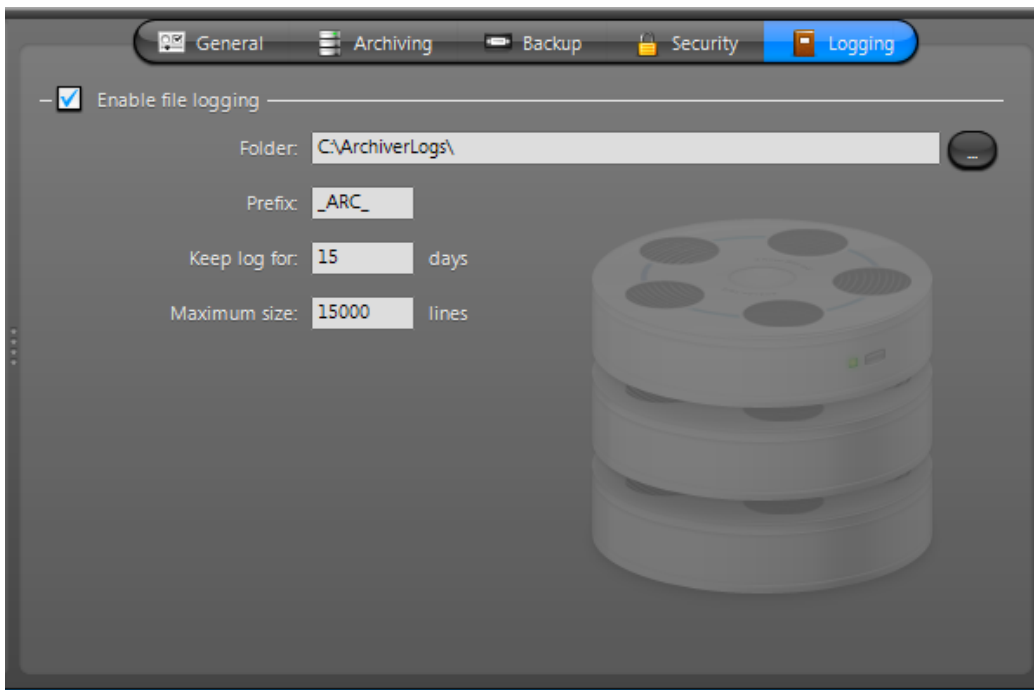
ビデオ暗号化が「ビデオ暗号化」チェックボックスでオン/オフ切り替えることができます。ビデオ暗号が選択されるなら、管理者は2つのオプションを持っています。

デフォルト暗号化の使用 システムに備わっているデフォルト暗号化値を使うために、このオプションを選んでください。

カスタム暗号化の使用 デフォルトの代わりにカスタム暗号化キーを使うために、このオプションを選んでください。カスタム暗号化値を適用するために、以下のステップに従ってください。

1. Omnicastサーバ実行可能プログラムがインストールされたフォルダ (通常 C:\Program Files\ Genetec Omnicast Server) で見つかるEncryptionKeyGenerator.exeという名前のプログラムを走らせてください。
2. プログラムはfingerprint.binとprivate.binという名前の2つの1KBファイルを表示します。最初のファイルは暗号化のために使われた20バイトのランダム初期特徴を含んでいます。2つ目のファイルはRSA 248ビットの暗号化キーを含んでいます。プログラムが実行される時いつも、これらの2つのファイルは異なるでしょう。
3. それらのファイルを安全な位置に動かしてください。
4. アーカイブのセキュリティタブで「カスタム暗号化値の使用」を選択してください。
5. ブラウズボタンを使って、「Initial Fingerprint」フィールドでfingerprint.binへのパスを、そして「Private key」フィールドでprivate.binへのパスを入力してください。
6. 適用をクリックします。アーカイブは再起動されます。

アーカイブ ログ



ロギング (📄) タブはアーカイブロギングを設定するために使われます。ロギングオプションはディスク上のすべてのアーカイブイベントのコピーを保管します。さらにアーカイブイベントが設定ツールから見ることができることに注意してください。設定ツール - 設定枠 - アーカイブの項目下の[イベント検索](#)を見てください。

有効なファイルロギング

ファイルロギングをオンにするためにこのオプションを選んでください。セットできるパラメータは次のようになります。

- フォルダ** ログファイルの位置を指定します。
- プリフィックス** ログファイル名のために使われた接頭辞を示します。ファイル名は日付 (yyyy-mm-dd) に続き、3桁のシーケンス数に従う接頭辞からなります。例：「_ARC_2004-12-01_000.log」。
- ログを保管する** ログファイルがオンラインで保管されるべき日数を指定します。
- 最大サイズ** 各ログファイルが含むかもしれないラインの最大数を指定します。ラインの最大数に達するとき、アーカイブは新しいファイルを開くでしょう。すべてのログファイルはタブ分割値形式を使います。そのため、それらはマイクロソフトのエクセルで操作できます。

アーカイブエクステンション



アーカイブエクステンションはユニットの特定グループのコントロールに関する追加のアーカイブ設定です。これらの設定は自動探索・アーカイブとユニット間の通信・アーカイビング優先・セキュリティのようなエリアをカバーします。アーカイブが複数のエクステンションを持っているかもしれません。

アーカイビング優先権

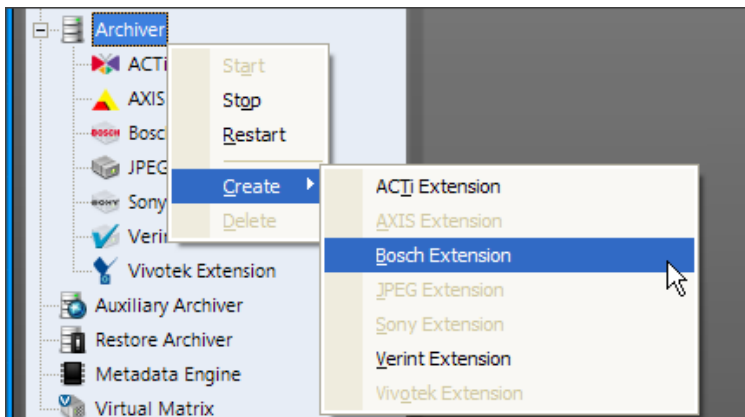
アーカイビング優先権はあらゆるタイプのアーカイブエクステンションに共通のプロパティです。

フェイルオーバーが起るとき、アーカイブへの過負荷を避けるためにアーカイブによって受け入れられた同時にアーカイブされたエンコーダの最大の数と組み合わせて使用します。同じアーカイブエクステンションによって参照されたすべてのエンコーダは同じアーカイビング優先権を割り当てられます。

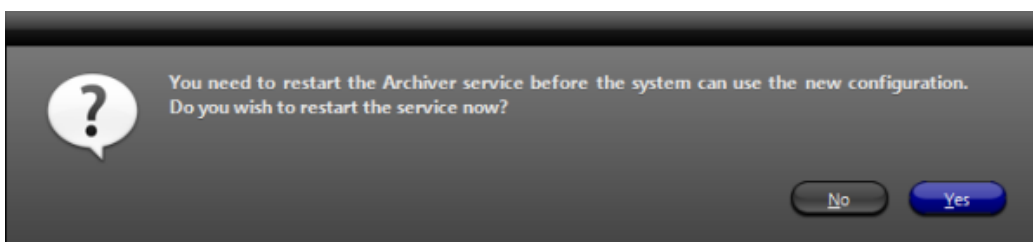
アーカイビング優先権の賢明な選択で、どのアーカイブが失敗したかにかかわらず、管理者はシステムでの重要なエンコーダのアーカイビングが、フェイルオーバーによって危険にさらされないであろうことを保証することができます。

新しいアーカイブエクステンションを作成するには：

1. リソースツリーでアーカイブを右クリックして、作成、エクステンションのタイプの順に選択してください。




2. 次のメッセージが現れます。




デフォルト設定から何も変えるつもりがないなら、「Yes」をクリックしてください。アーカイブはすぐに再起動するでしょう。でなければ、「No」をクリックして、次のステップに従ってください。選択されたタイプの新しいエクステンションがリソースツリーのアーカイブ (📁) の下に作られます。

3. リソースツリーから新しいエクステンション (常に最後の1つ) を選択して、それに従ってその設定を変えてください。異なるタイプの Omnicastによってサポートされたアーカイブエクステンションは次のようになります。


 [ACTiエクステンション](#) - 複数の実例が許可されます。

 [AXISエクステンション](#) - アーカイブ毎に最大1つ。

 [Boschエクステンション](#) - 複数の実例が許可されます。

 [JPEGエクステンション](#) - アーカイブ毎に最大1つ。

 [Sonyエクステンション](#) - アーカイブ毎に最大1つ。

 [Verintエクステンション](#) - 複数の実例が許可されます。

 [Vivotekエクステンション](#) - アーカイブ毎に最大1つ。

各ユニットの特定のブランドに対応してください。

4. [アクションメニュー](#)または[ワッチドック](#)アプリケーションを使用しているアーカイブサービスを再起動してください。


アーカイブエクステンション ACTi



ACTiエクステンションは[アーカイブ](#)によって制御されたすべての[ACTi](#)ビデオサーバの全般設定を設定するために使われます。

ACTiエクステンションを定義するために、[アーカイブライセンスオプション](#)：「ACTiカメラ」を持っていないけません。

すべてのACTiエクステンション設定が1つのタブで見つかります。

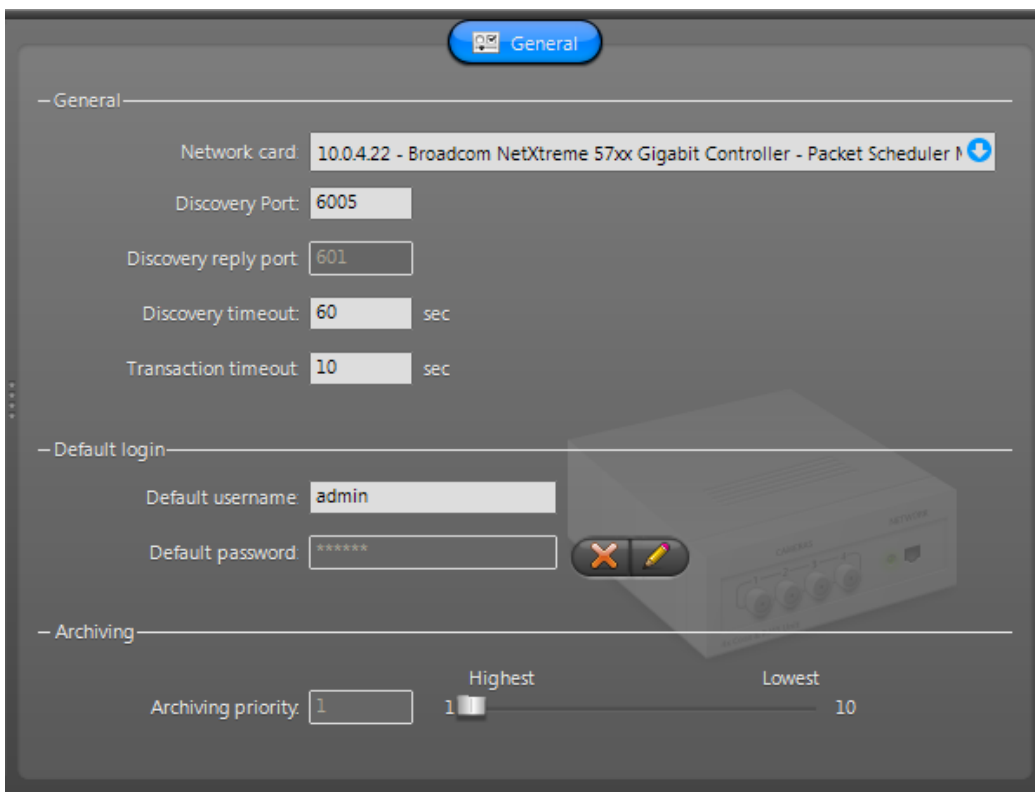
 [全般](#) - 全般設定 (探索・再試行遅延・デフォルトログイン・アーカイビング優先権)。

[サーバ管理](#) > [アーカイブエクステンション](#) > ACTi

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

アーカイブエクステンション ACTi 全般



ACTiエクステンション用の全般 (🏠) タブは通信パラメータとアーカイビング優先権を設定するために使われます。

全般

- ネットワークカード** 1枚以上のカードをマシンに取付けているなら、ここでACTi IPカメラと通信するために使われるネットワークカードを選択します。
- 探索ポート1** ACTiビデオサーバ設定で「探索サーバポート1」に対応します。
- 探索ポート2** ACTiビデオサーバ設定で「探索サーバポート2」に対応します。
- 探索タイムアウト** ACTiエクステンションが探索ブロードキャストメッセージをLANに送るために秒の時間間隔。ブロードキャストメッセージは、不活性ユニットだけでなく、新しいユニットを探索するために使われます。3回のブロードキャストの試みの後に返答しないなら、ユニットは失われているとみなされます。
- 処理タイムアウト** ユニットにコマンドを再送する前に、回答を待つ時間。ユニットは再試行を3回失敗した後に失われているとみなされます。

デフォルトログイン

すべてのACTiユニットはアクセスコントロールのためにユーザ名とパスワードを必要とします。ここで指定されるものは、設定ツールのアクションメニューで見つかる ユニットの追加」ダイアログでオプション「デフォルトログインの使用」が選択されるとき使われたデフォルトユーザ名とパスワードに対応します (設定ツール - メニュー - アクションメニュー - [ビデオユニットの作成](#) を参照)。

パスワードをクリアするか、あるいは変更するために削除 ✕ または編集 ✎ ボタンを使ってください。

アーカイビング

サーバ管理 - アーカイブエクステンションの項目下の[アーカイビング優先権](#)を参照してください。

アーカイブエクステンション AXIS



AXISエクステンションは[アーカイブ](#)によって制御されたすべてのAxisユニットの全般およびセキュリティの設定を設定するために使われます。

Axisエクステンションを定義するために、次の2つの[アーカイブライセンスオプション](#)のどちらかを持っていないけません。

- AXIS MPEG-4エンコーダ
- AXIS MJPEGエンコーダ

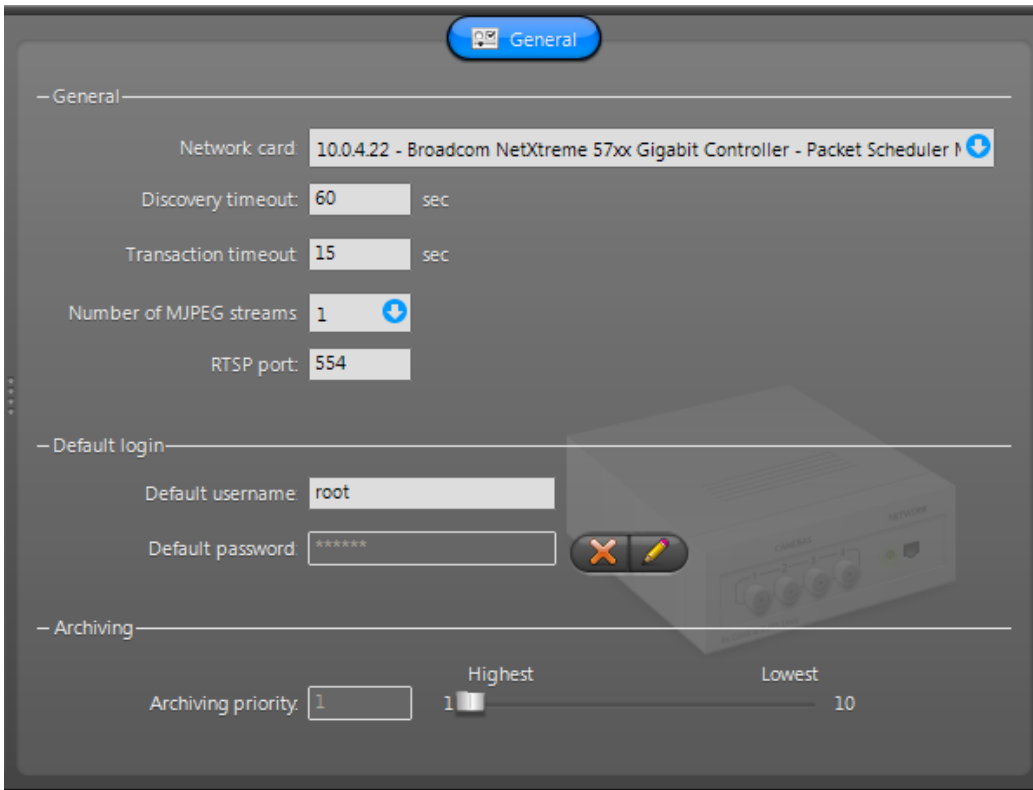
AXISユニットは[自動探索](#)をサポートしません。この理由で、他から1つのAxisエクステンションを区別するために[探索ポート](#)がないため、1つのAXISエクステンションをアーカイブごとに設定できます。

AXISユニットが自動的にアーカイブによって探索することができないため、それらを手動で加えなければなりません。システムに未発見のユニットを加える方法を学ぶために、設定ツール・メニュー・アクションメニューの項目下の[ビデオユニットの作成](#)の項を参照してください。

すべてのAXISエクステンション設定が1つのタブで見つかります。

 [全般](#) - 全般設定 (探索・再試行遅延・デフォルトログイン・アーカイビング優先権)。

アーカイブエクステンション AXIS 全般



AXISエクステンション用の全般 (📧) タブは通信パラメータとアーカイブ優先権を設定するために使われます。

全般

- ネットワークカード** 1枚以上のカードをマシンに取付けているなら、ここでAXISユニットと通信するために使われるネットワークカードを選択します。
- 探索タイムアウト** AXISエクステンションがそれがシステムでまだアクティブであるかどうか選択するために各ユニットに送る2つの連続したピング間の秒の時間間隔。
- 処理タイムアウト** ユニットにコマンドを再送する前に、回答を待つ時間。ユニットは再試行を3回失敗した後に失われているとみなされます。
- MJPEGストリーム数** すべてのAXISユニットはMJPEGをサポートします。ここで各AXISユニットで生成させたいMJPEGストリームの数 (1 ~ 4) を示してください。さらにMPEG-4をサポートするユニットのために、MPEG-4ストリームがMJPEGストリームに加えられます。

デフォルトログイン

すべてのAXISユニットはアクセスコントロールのためにユーザ名とパスワードを必要とします。ここで指定されるものは、設定ツールのアクションメニューで見つかる ユニットの追加」ダイアログでオプション「デフォルトログインの使用」が選択されるとき使われたデフォルトユーザ名とパスワードに対応します (設定ツール - メニュー - アクションメニュー - [ビデオユニットの作成](#) を参照)。

パスワードをクリアするか、あるいは変更するために削除 または編集 ボタンを使ってください。

アーカイブ

サーバ管理 - アーカイブエクステンションの項目下の[アーカイブ優先権](#)を参照してください。

アーカイブエクステンション Bosch




BoschエクステンションはBoschユニットの全般設定を設定するために使われます。各 Boschエクステンションが、アーカイブが同じ探索ポートを共有しているBoschユニットのグループにアクセスすることを可能にします。所定のアーカイブがいくつかのBoschエクステンションを使うかもしれない。各 Boschエクステンションを異なる探索ポートで設定しなければなりません。

Boschエクステンションを定義するために、次の2つのアーカイブライセンスオプションのどちらかを持っていないけません。

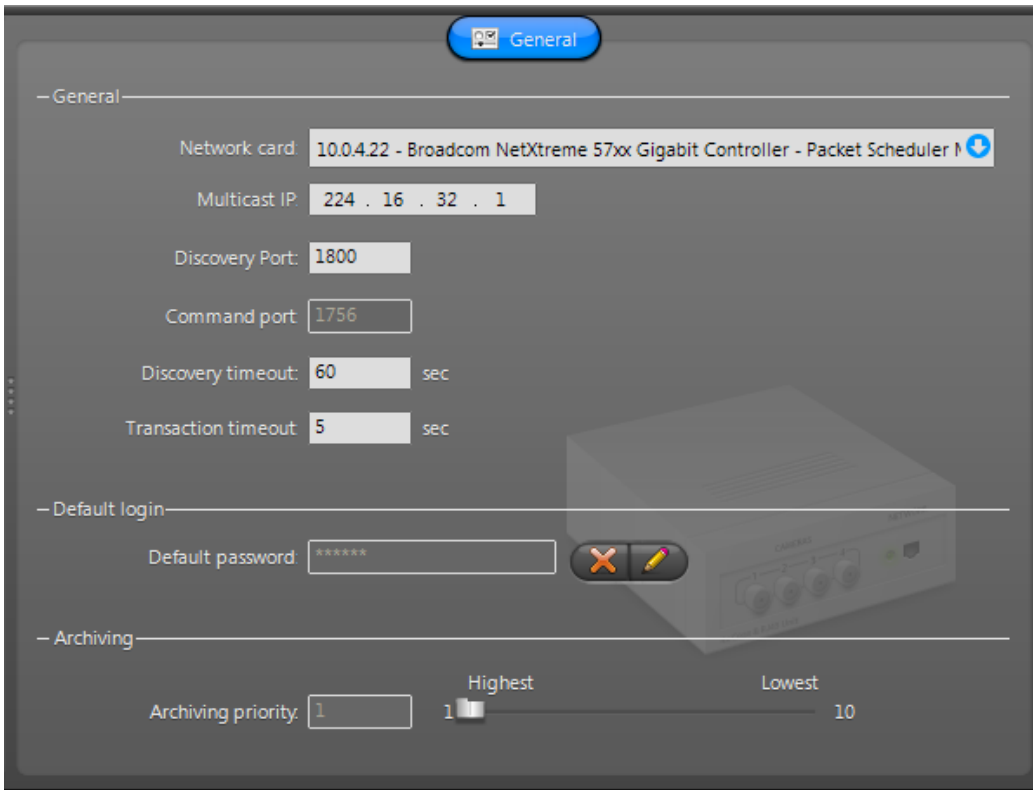
- Bosch MPEG-4エンコーダ/デコーダ
- Bosch MPEG-2エンコーダ/デコーダ

すべてのBoschエクステンション設定は1つのタブで見つかります。

 全般 - 全般設定 (探索・再試行遅延・デフォルトログイン・アーカイビング優先権)。

[サーバ管理](#) > [アーカイブエクステンション](#) > Bosch

アーカイブエクステンション Bosch 全般



全般 (🔍) タブはユニット探索ポートが、そのアーカイビング優先権だけでなく、このBoschエクステンションのために定義されることです。

全般

ネットワークカード 1枚以上のカードをマシンに取付けているなら、ここでBoschユニットと通信するために使われるネットワークカードを選択します。

マルチキャストIP Omnicastによって使われた標準マルチキャストIPアドレスは「224.16.32.1」です。このアドレスがすでに他の何かで使われている場合に限り、変更してください。

探索ポート これは自動探索のために使われるポートです。このBoschエクステンションを通して制御されるべきすべてのユニットは同じ探索ポートで設定しなければなりません。

同じアーカイブに関連づけられたBoschエクステンションはすべて異なる探索ポートを持っていないければなりません。アーカイブが異なるマシンにインストールされた別のアーカイブのためにスタンバイとして設定されるなら、2つがBoschエクステンションがまった同じ方法 (すなわち同じ探索ポートと同じログインパスワード) で設定されたことを確認してください。

探索タイムアウト Boschエクステンションが探索ブロードキャストメッセージをLANに送るための秒の時間間隔。ブロードキャストメッセージは、不活性ユニットだけでなく、新しいユニットを探索するためにも使われます。3回のブロードキャストの試みの後に反応しないなら、ユニットは失われているとみなされます。

処理タイムアウト ユニットにコマンドを再送する前に、回答を待つ時間。ユニットは再試行を3回失敗した後に失われているとみなされます。

デフォルトログイン

デフォルトパスワードはユーザ「サービス」用のパスワードです。アーカイブはユニット設定を変えるために「サービス」ユーザとして接続する必要があります。パスワードをクリアするか、あるいは変更するために削除 ✖ または編集 ✎ ボタンを使ってください。

アーカイビング

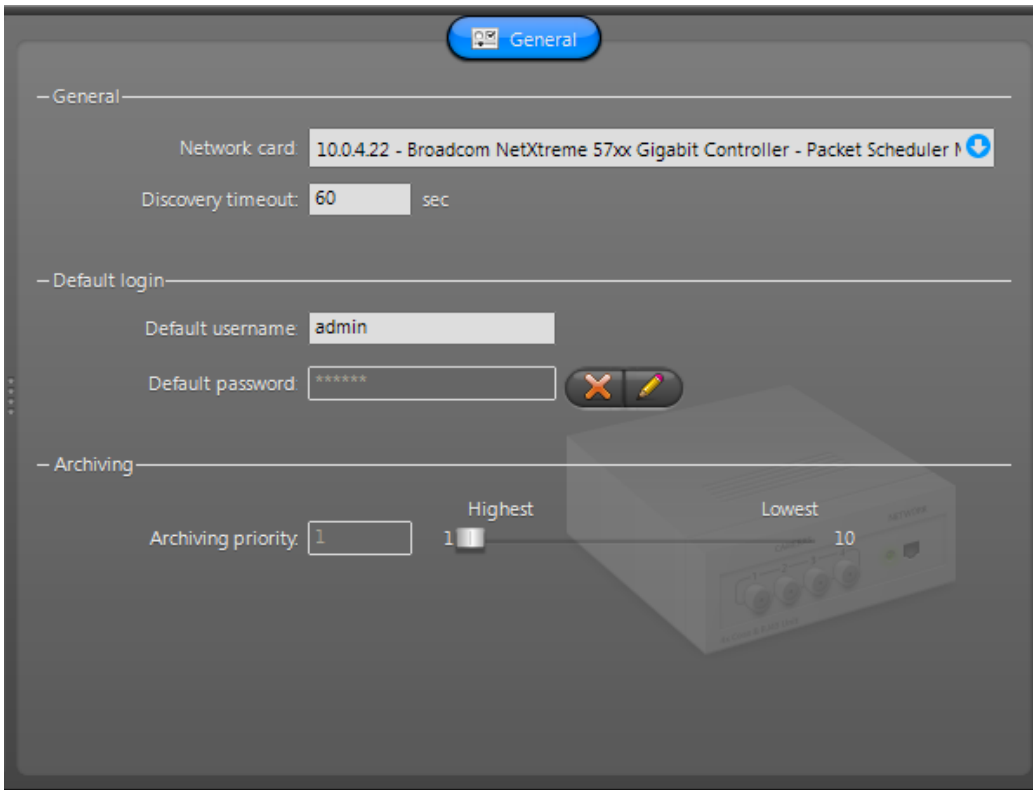
サーバ管理 - アーカイブエクステンションの項目下の[アーカイビング優先権](#)を参照してください。

[サーバ管理](#) > [アーカイブエクステンション](#) > [Bosch](#) > 全般

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. [All rights reserved.](#)

アーカイブエクステンション JPEG



JPEGエクステンションは全般JPEGエンコーダを設定するために使われます。デフォルトで、OmnicastはAxis・IQEye・Panasonic・Sonyからの全般JPEGエンコーダをサポートします。他社のJPEGエンコーダにおいては、テクニカルサポートと連絡を取ってください。

JPEGエクステンションを定義するために、次の[アーカイブライセンスオプション](#)を持っていないけません。

- JPEGエンコーダ

すべてのJPEGエクステンション設定が1つのタブで見つかります。

全般

- ネットワークカード** 1枚以上のカードをマシンに取付けているなら、ここでJPEGユニットと通信するために使われるネットワークカードを選択します。
- 探索タイムアウト** JPEGエクステンションがシステムでまだアクティブであるかどうか選択するために各ユニットに送る2つの連続したピング間の秒の時間間隔。

デフォルトログイン

すべてのJPEGユニットはアクセスコントロールのためにユーザ名とパスワードを必要とします。ここで指定されるものは、設定ツールのアクションメニューで見つかる ユニットの追加」ダイアログでオプション「デフォルトログインの使用」が選択されるとき使われたデフォルトユーザ名とパスワードに対応します (設定ツール - メニュー - アクションメニュー - [ビデオユニットの作成](#) を参照)。

パスワードをクリアするか、あるいは変更するために削除 または編集 ボタンを使ってください。

アーカイビング

サーバ管理 - アーカイブエクステンションの項目下の[アーカイビング優先権](#)を参照してください。

アーカイブエクステンション Sony


SONY

Sonyエクステンションは[アーカイブ](#)によって制御されたすべての[Sony IPカメラ](#)の全般設定を設定するために使われます。

Sonyエクステンションを定義するために、次の2つの[アーカイブライセンスオプション](#)のどちらかを持っていないけません。

- Sony MPEG-4エンコーダ
- Sony MJPEGエンコーダ

すべてのSonyエクステンション設定は1つのタブで見つかります。

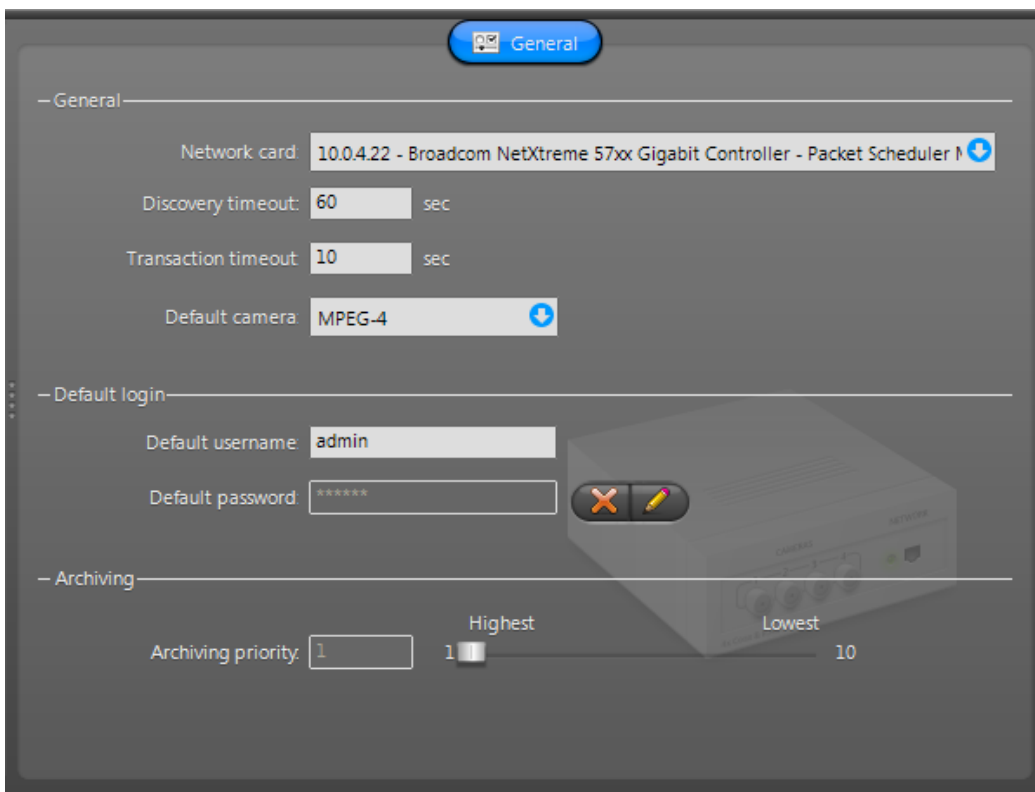
 [全般](#) - 全般設定 (探索・再試行遅延・デフォルトログイン・アーカイブ優先権)。

[サーバ管理](#) > [アーカイブエクステンション](#) > Sony

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

アーカイブエクステンション Sony 全般





Sonyエクステンション用の全般 (📄) タブは通信パラメータとアーカイブ優先権を設定するために使われます。

全般

- ネットワークカード** 1枚以上のカードをマシンに取付けているなら、ここでSony IPカメラと通信するために使われるネットワークカードを選択します。
- 探索 タイムアウト** SONYエクステンションがシステムでまだアクティブであるかどうか選択するために各ユニットに送る2つの連続したピング間の秒の時間間隔。
- 処理 タイムアウト** ユニットにコマンドを再送する前に、回答を待つ時間。ユニットは再試行を3回失敗した後に失われているとみなされます。
- デフォルトカメラ** これはアーカイブが新たに発見されたすべてのユニット用に作成を試みるデフォルトカメラタイプ (MJPEGまたはMPEG-4)。すべてのSony IPカメラはMJPEGエンコーダをサポートします。
この設定はただ、絶対の必要条件ではなく、好みを示します。ユニットがデフォルトエンコーダタイプをサポートしないなら、サポートされるものが代わりに作成されるでしょう。

デフォルトログイン

すべてのSONYユニットはアクセスコントロールのためにユーザ名とパスワードを必要とします。ここで指定されるものは、設定ツールのアクションメニューで見つかる ユニットの追加」ダイアログでオプション「デフォルトログインの使用」が選択されるとき使われたデフォルトユーザ名とパスワードに対応します (設定ツール - メニュー - アクションメニュー - [ビデオユニットの作成](#)を参照)。

パスワードをクリアするか、あるいは変更するために削除  または編集  ボタンを使ってください。

アーカイブ

サーバ管理 - アーカイブエクステンションの項目下の[アーカイブ優先権](#)を参照してください。


アーカイブエクステンション Verint



VerintエクステンションはVerint SmartSightユニットの探索とセキュリティパラメータを設定するために使われます。各 Verintエクステンションがアーカイブが同じVSIPポートを共有しているVerint SmartSightユニットの特定グループにアクセスすることを可能にします。アーカイブが複数のVerintエクステンションを管理するかもしれません。各 Verintエクステンションを異なるVSIPポートで設定しなければなりません。

Verintエクステンションを定義するために、[アーカイブライセンスオプション](#)：「Verintエンコーダ/デコーダ」を持っていないけません。

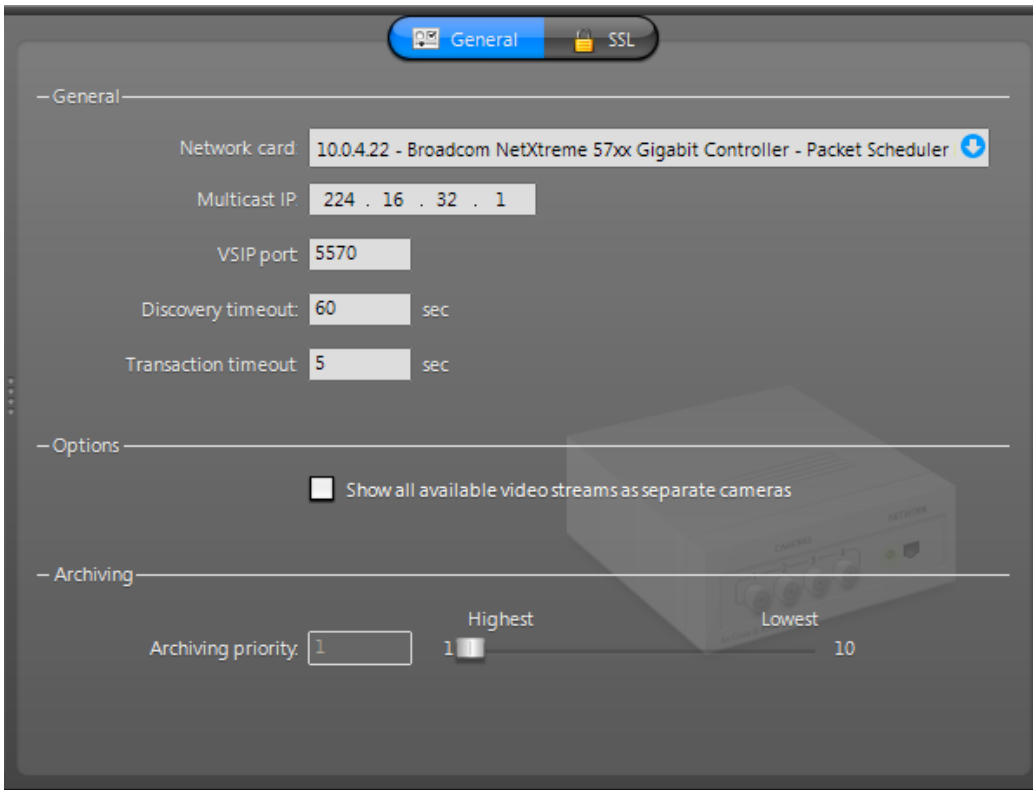
Verintエクステンション設定は2タブに分けられます。

 [全般](#) - 全般設定 (探索・再試行遅延・アーカイビング優先権)。

 [SSL](#) - SSLセキュリティ設定。

[サーバ管理](#) > [アーカイブエクステンション](#) > Verint

アーカイブエクステンション Verint 全般



全般 (🔑) タブはユニット探索ポートが、アーカイビング優先権だけでなく、このVerintエクステンションのために定義されることです。

全般

- ネットワークカード** 1枚以上のカードをマシンに取付けているなら、ここでVerintユニットと通信するために使われるネットワークカードを選択します。
- マルチキャストIP** Omnicastによって使われた標準マルチキャストIPアドレスは「224.16.32.1」です。このアドレスがすでに他の何かで使われている場合に限り、変更してください。
- VSIPポート** これは[自動探索](#)のために使われるポートです。このVerintエクステンションを通して制御されるべきすべての[ユニット](#)は同じVSIPポートで設定しなければなりません。
同じアーカイブに関連づけられたVerintエクステンションはすべて異なるVSIPポートを持っていないなければなりません。アーカイブが異なるマシンにインストールされた別のアーカイブのために[スタンバイ](#)として設定されるなら、2つがVerintエクステンションがまったく同じ方法で設定されたことを確認してください。
- 探索タイムアウト** Verintエクステンションが探索ブロードキャストメッセージをLANに送るための秒の時間間隔。ブロードキャストメッセージは、不活性ユニットだけでなく、新しいユニットを探索するためにも使われます。3回のブロードキャストの試みの後に反応しないなら、ユニットは失われているとみなされます。
- 処理タイムアウト** ユニットにコマンドを再送する前に、回答を待つ時間。ユニットは再試行を3回失敗した後に失われているとみなされます。

アーカイビング

サーバ管理 - アーカイブエクステンションの項目下の[アーカイビング優先権](#)を参照してください。

アーカイブエクステンション Verint SSL



SSL (🔒) タブで管理者は改ざんとハッキングを防ぐために同じ**VSIIPポート**を応答しているユニットのグループ周辺のセキュリティを強化することができます。

SSL設定

SSL (セキュアソケットレイヤ) はネットワーク上で通信する必要があるアプリケーションを安全にするために使われるプロトコルです。データボリュームは禁止されているため、ビデオストリームを例外として、Omnicastはアーカイブとユニット間のすべてのメッセージ送信でSSLをサポートします。OmnicastでSSLを使う目的は悪意ある攻撃を防ぐことで、盗聴を妨げません。


VerintエクステンションのSSL設定にアクセスする前に、オプション「アーカイブ上のSSL」が**[Omnicastライセンス](#)**でサポートされなくてはなりません。

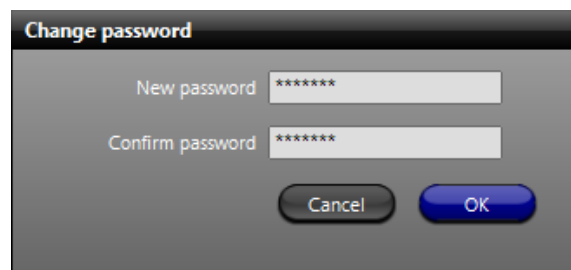
CA証明

CA証明はアーカイブとユニット間のSSL上での共通の契約です。メーカーによって教えられないなら、この証明を変えないでください。


SSLパスワード

SSLパスワードはSSL暗号化に関する追加セキュリティです。SSLが使用可能なすべてのユニットで、同じパスワードを使わなくてはなりません。

新しいパスワードをセットするか、またはパスワードを変えるために、 ボタンをクリックしてください。



The image shows a 'Change password' dialog box with two input fields labeled 'New password' and 'Confirm password', both containing asterisks. Below the fields are 'Cancel' and 'OK' buttons.

2回同じパスワードを入力して、「OK」をクリックしてください。パスワードをクリアするために  を使用します。

SSL実施

SSLがこのアーカイブによって制御されたすべてのユニットに実施しなければならない場合に限り、このオプションを選択してください。このオプションが選択されないなら、アーカイブはSSLが有効なユニットとの通信するためにだけSSLを使います (設定ツール - 設定枠 - ユニットの項目下の [セキュリティ](#) を見てください)。

 [スタンバイアーカイブ](#) がシステムで設定されているなら、同じVSIPポートに対応しているすべてのVerintエクステンションが同じSSL設定を共有することを保証しなければなりません。

アーカイブエクステンション Vivotek




VivotekエクステンションはVivotekユニットの全般設定を設定するために使われます。各Vivotekエクステンションが、[アーカイブ](#)が同じ探索ポートを共有しているVivotekユニットのグループにアクセスすることを可能にします。所定のアーカイブがいくつかのVivotekエクステンションを使うかもしれません。各Vivotekエクステンションを異なる探索ポートで設定しなければなりません。

Vivotekエクステンションを定義するために、次の2つの[アーカイブライセンスオプション](#)のどちらかを持っていないけません。

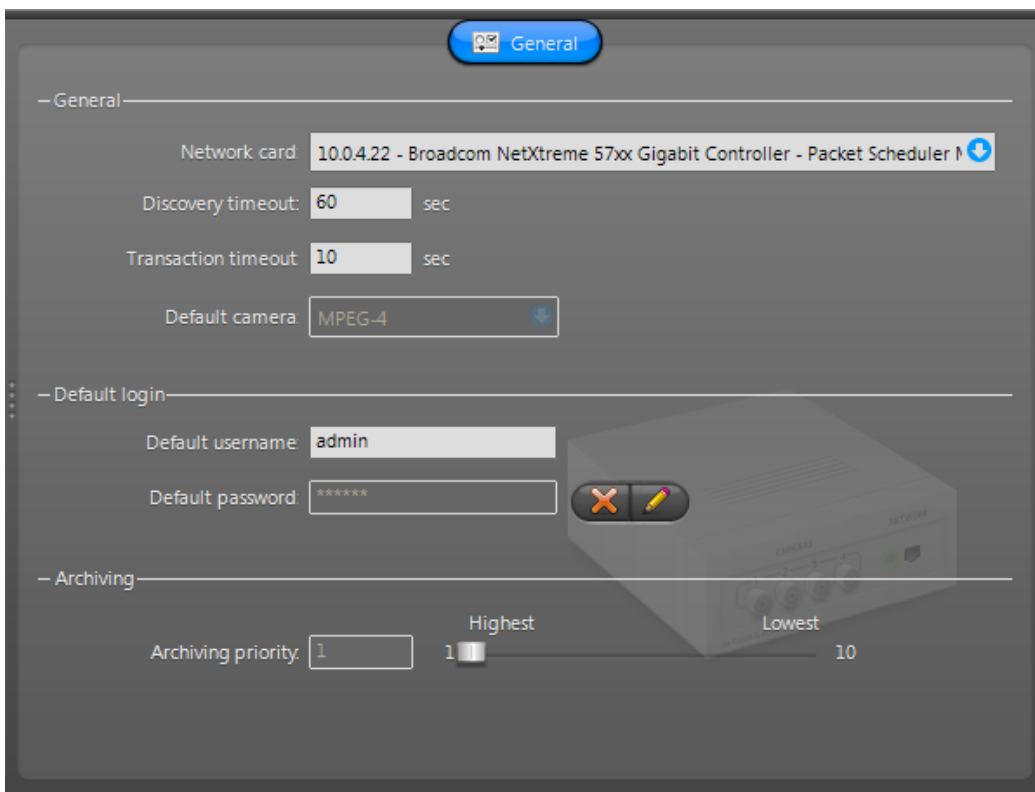
- Vivotek MPEG-4エンコーダ/デコーダ
- Vivotek MPEG-2エンコーダ/デコーダ

すべてのVivotekエクステンション設定は1つタブで見つかります。

 [全般](#) - 全般設定 (探索・再試行遅延・デフォルトログイン・アーカイビング優先権)。

[サーバ管理](#) > [アーカイブエクステンション](#) > [Vivotek](#)

アーカイブエクステンション Vivotek 全般



全般 (🔑) タブはユニット探索ポートが、そのアーカイビング優先権だけでなく、このVivotekエクステンションのために定義されることです。

全般



ネットワークカード 1枚以上のカードをマシンに取り付けているなら、ここでVivotekユニットと通信するために使われるネットワークカードを選択します。

探索 タイムアウト Vivotekエクステンションが探索ブロードキャストメッセージをLANに送るために秒の時間間隔。ブロードキャストメッセージは、不活性ユニットだけでなく、新しいユニットを探索するために使われます。3回のブロードキャストの試みの後に返答しないなら、ユニットは失われているとみなされます。

処理 タイムアウト ユニットにコマンドを再送する前に、回答を待つ時間。ユニットは再試行を3回失敗した後に失われているとみなされます。

デフォルトカメラ

デフォルトログイン

デフォルトパスワードはユーザ「サービス」用のパスワードです。アーカイブはユニット設定を変えるために「サービス」ユーザとして接続する必要があります。パスワードをクリアするか、あるいは変更するために削除  または編集  ボタンを使ってください。

アーカイビング

サーバ管理 - アーカイブエクステンションの項目下の [アーカイビング優先権](#) を参照してください。

補助アーカイブ



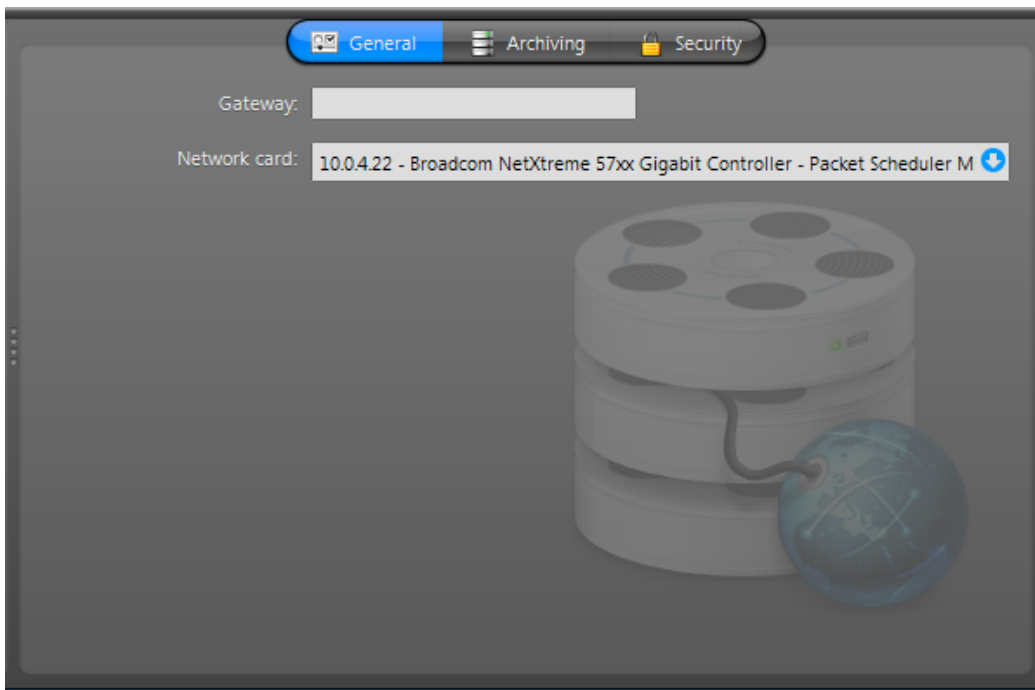
リソースツリーから補助アーカイブ (🌐) を選択することで、ローカルマシンの補助アーカイブサービスを設定することができます。このサービスのマシンに依存しない設定についてさらに学ぶために、設定ツール - 設定枠の項目下の[補助アーカイブ](#)の項を参照してください。

このサービスの使用を可能にするために、[Omnicastライセンス](#)で0以上の「補助アーカイブ数」を持つ必要があることに注意してください。

補助アーカイブのマシン特有の設定が3つのプロパティシートに分けられます。

- 📁 [全般](#) - 全般補助アーカイブ設定 (システム・ネットワークカード)。
- 📄 [アーカイビング](#) - アーカイビング設定 (データベースやストレージディスクなど)。
- 🔒 [セキュリティ](#) - セキュリティ設定 (ビデオ暗号化)。

補助アーカイブ 全般



全般 (🔑) タブは補助アーカイブのディレクトリ接続を設定するために使われます。

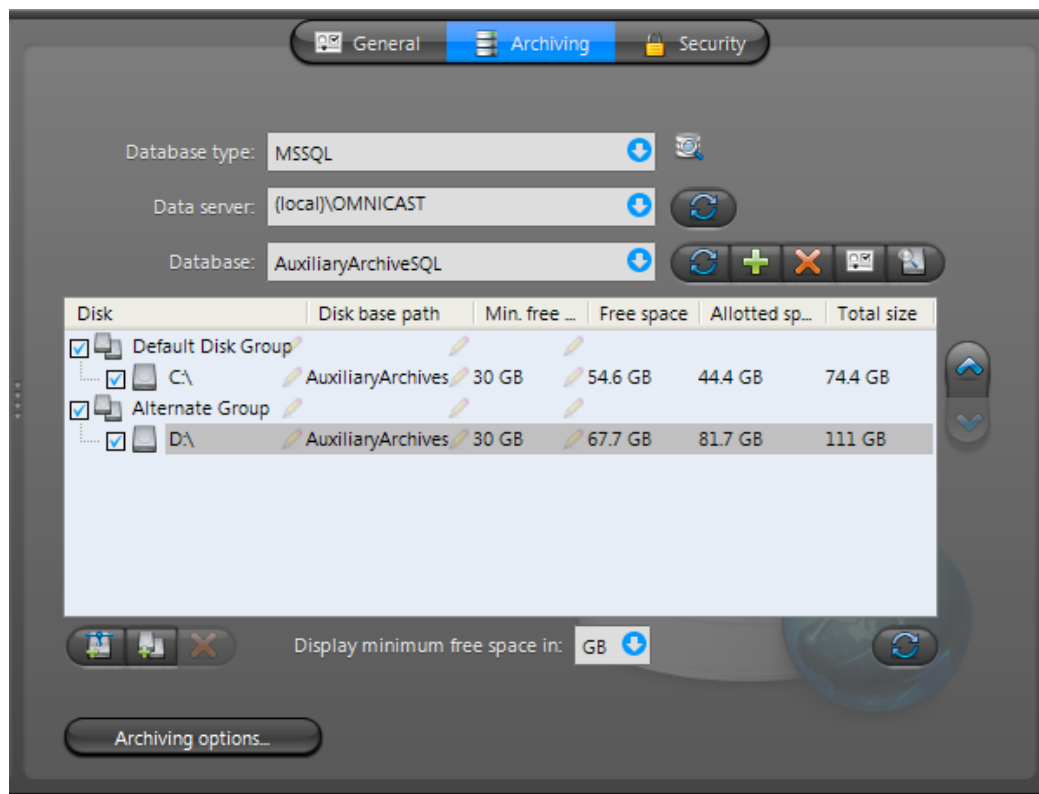
システム名

補助アーカイブがディレクトリに接続するために使わなくてはならない**ゲートウェイ**の名前。ゲートウェイが補助アーカイブと同じマシンにインストールされるなら、このフィールドを空白のままにしておいてください。

ネットワークカード

マシンが1枚以上のネットワークカードを備えているなら、ここでどのカードをOmnicastのために使うか明示しなければなりません。

補助アーカイブ アーカイピング



アーカイピング (📁) タブは補助アーカイブのデータベースと保存領域を設定するために使われます。通常のアーカイブと異なり、補助アーカイブは冗長オフサイトアーカイブを作成する以外に他のどのような目的も持っていません。この理由のため、アーカイピングはオプションではありません。





アーカイブデータベース

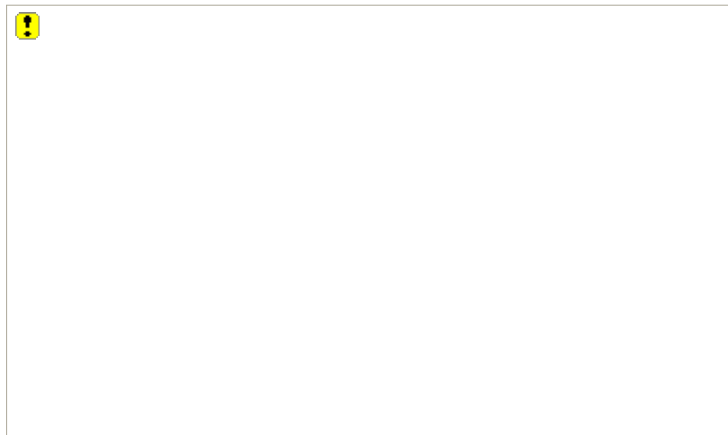
データベースタイプ アーカイブカタログ (イベントやビデオファイルなど) を記憶するために、各補助アーカイブがそれ自身のデータベース実例を必要とします。デフォルトでインストールされたデータベースタイプはMSSQLです。

データサーバ 使いたいデータサーバを指定してください。他のマシンにインストールされたデータサーバがすでにあるなら、データサーバは補助アーカイブと同じマシン上にあるべきです。LANで利用可能なデータサーバのリストをリフレッシュするために 🔄 ボタンを使ってください。

データベース

使いたいデータベース実例を選択してください。データサーバが多くのデータベース実例を管理できます。インストール中に既存のデータサーバを選択しなかったなら、データベース実例名は「RemoteSiteSQL」になります。

-  選択されたデータサーバのために利用可能なデータベース実例のリストをリフレッシュするために、このボタンを使ってください。
-  既存のデータベース実例を上書きするか、または新規作成するために、このボタンを使ってください。既存のデータサーバを使うことに決めたら、新しいデータベース実例を作成する必要があります。
-  選択されたデータサーバから任意のデータベース実例を削除するために、このボタンを使ってください。警告 :すべての過去および現在の設定が失われます。
-  このボタンをデータベースプロパティを表示するために使ってください。



-  この補助アーカイブにおいて**保護を失ったファイルを見つけ出す**ためにこのボタンを使ってください。

ストレージ管理



ディスクがフルのとき、最も古いファイルを削除する



周期的なアーカイピング (デフォルトモード) を欲するなら、すなわち、ディスクが満杯であるとき、新しいファイル用の空きを作るために最も古いファイルを削除したいなら、このオプションを選択してください。このボックスのチェックを取り除くなら、ディスクが満杯であるとき、補助アーカイブはアーカイピングを止めるでしょう。


アーカイピングスペースを管理するもう一つの方法が、各ビデオエンコーダのために個々に「アーカイブを保管する」時間をセットすることです (設定ツール - 設定枠 - ビデオエンコーダの項目下の[録画](#)を参照)。この2つ目の方法はより長い期間、より多くの重要なデータを保管することを可能にします。

ディスク

このリストはこのマシンからアクセス可能なすべてのディスクを示します。デフォルトで、ローカルハードディスクデバイスのみ示されます。アーカイピングのために使いたいものを選択して、ベースパスと各ディスクにおいておく最小の空き容量を指定してください。1GBは1024MBに相当することを覚えていてください。

ネットワークドライブを  と  ボタンでリストに追加または削除することができます。

ディスクはリストでそれらが現れる順で補助アーカイブによって使われます。選択されたディスクを上下に動かすために、 と  矢印を使います。

各ディスク上に残っている空き容量をリフレッシュするために  ボタンをクリックします。

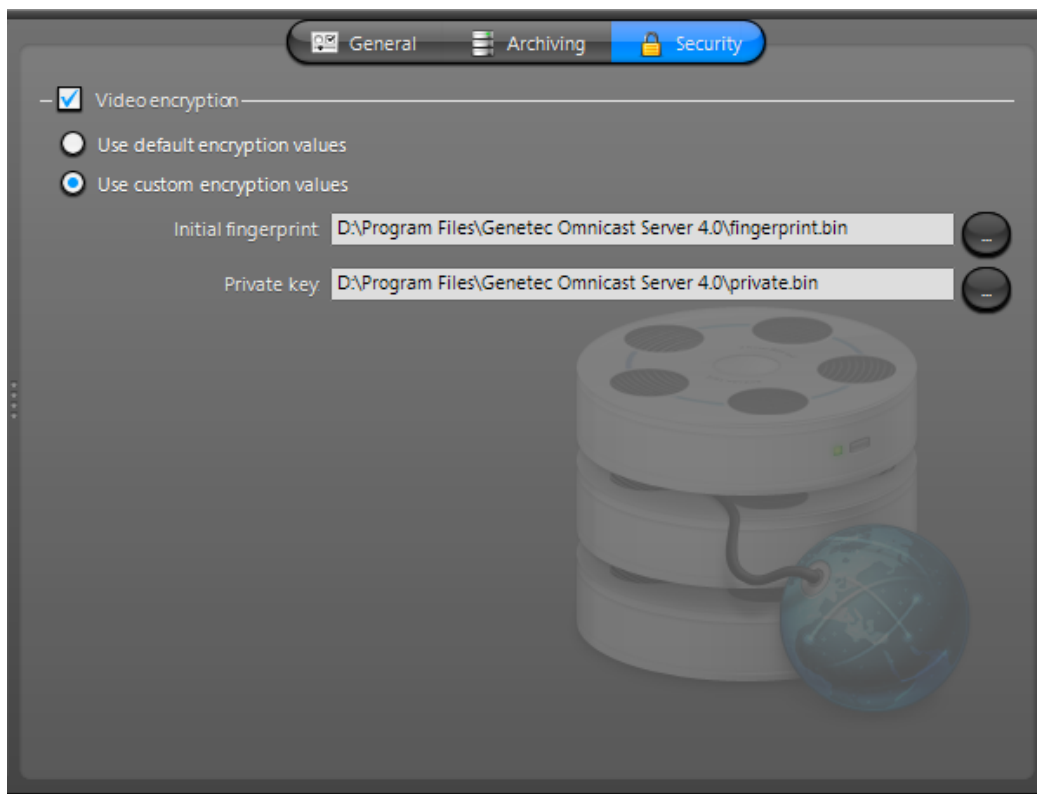
アーカイブファイル

アーカイブファイル (あるいはビデオファイル) はビデオアーカイブを記憶するために使われるファイルです。それらは拡張子 .g64を持っています。アーカイブファイルのサイズを制御するために2つの方法を持っています。

最大長 - ビデオファイルのためにここで最大長をセットします。長さはファイルに格納された最初のビデオフレームと最後のビデオフレーム間の期間です。

最大サイズ - ビデオファイルのサイズの上限をセットするためにこのオプションを選んでください。

補助アーカイブ セキュリティ



セキュリティ(🔒) タブで管理者は補助アーカイブ周辺のセキュリティを強化、すなわち改ざんとハッキングを防ぐことができます。

ビデオ暗号化

ビデオ暗号 (あるいはウォーターマーキング) はその信憑性を保証するためにデジタル署名を各録画ビデオフレームに加えるプロセスです。もし誰かが後にビデオに対して変更を行う(フレームの追加・削除・修正) なら、署名はビデオが改ざんされたことを示してもう一致しません。

暗号化の正当性はアーカイブプレイヤーで選択できます (アーカイブプレイヤー - クエリ結果枠 - ファイルブラウザ結果の項目下の[バリデートファイル](#)を参照)。

ビデオ暗号化が「ビデオ暗号化」チェックボックスでオン/オフ切り替えることができます。ビデオ暗号が選択されるなら、管理者は2つのオプションを持っています。

デフォルト暗号化の使用 システムに備わっているデフォルト暗号化値を使うために、このオプションを選んでください。

カスタム暗号化の使用 デフォルトの代わりにカスタム暗号化キーを使うために、このオプションを選んでください。カスタム暗号化値を適用するために、以下のステップに従ってください。


1. Omnicastサーバ実行可能プログラムがインストールされたフォルダ (通常 C:\Program Files\ Genetec Omnicast Server) で見つかるEncryptionKeyGenerator.exeという名前のプログラムを走らせてください。
2. プログラムはfingerprint.binとprivate.binという名前の2つの1KBファイルを表示します。最初のファイルは暗号化のために使われた20バイトのランダム初期特徴を含んでいます。2つ目のファイルはRSA 248ビットの暗号化キーを含んでいます。プログラムが実行される時いつも、これらの2つのファイルは異なるでしょう。
3. それらのファイルを安全な位置に動かしてください。
4. 補助アーカイブのセキュリティタブで「カスタム暗号化値の使用」を選択してください。
5. ブラウズボタンを使って、「Initial Fingerprint」フィールドでfingerprint.binへのパスを、そして「Private key」フィールドでprivate.binへのパスを入力してください。
6. 適用をクリックします。アーカイブは再起動されます。


アーカイブの復元



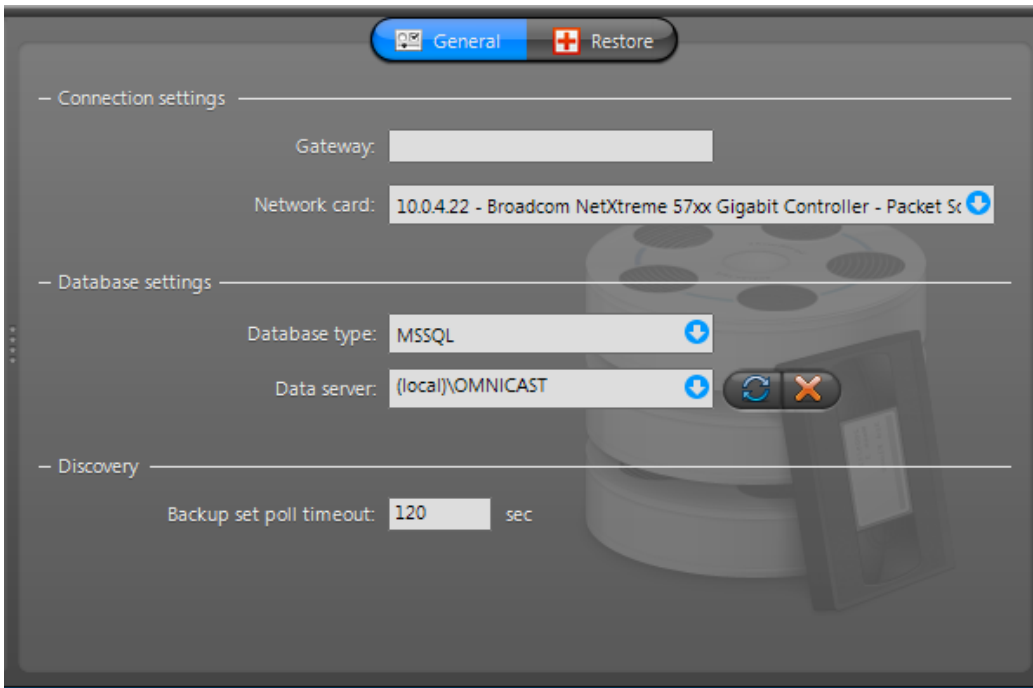
リソースツリーからアーカイブの復元 (📁) を選択することで、ローカルマシンのアーカイブの復元 サービスを設定することができます。アーカイブの復元のマシンに依存しない設定についてさらに学ぶために、設定 ツール - 設定 枠の項目下の [アーカイブの復元](#) の項を参照してください。

アーカイブの復元のマシン特有の設定は2つのプロパティシートに分けられます。

 [全般](#) - アーカイブの復元に関する全般情報。

 [復元](#) - 復元制御枠。

アーカイブの復元 全般



アーカイブの復元をマシンに初めてインストールするとき、全般 (🔑) タブは管理者が訪れなくてはならないページです。

接続設定

- システム名** アーカイブの復元がディレクトリに接続するために使わなくてはならない[ゲートウェイ](#)の名前。ゲートウェイがアーカイブの復元と同じマシンにインストールされるなら、このフィールドを空白のままにしておいてください。
- ネットワークカード** マシンが1枚以上ネットワークカードを備えているなら、ここでどのカードをOmnicastのために使うか明示しなければなりません。

復元データベース

- データベースタイプ** アーカイブカタログ (イベントやビデオファイルなど) を記憶するために、それぞれのアーカイブの復元がそれ自身のデータベース実例を必要とします。デフォルトでインストールされたデータベースタイプはMSSQLです。
- データサーバ** 使いたいデータサーバを指定してください。他のマシンにインストールされたデータサーバがすでにあるなら、データサーバはアーカイブと同じマシン上にあるべきです。
- 🔄 選択されたデータサーバのために利用可能なデータベース実例のリストをリフレッシュするために、このボタンを使ってください。
 - ✖ このアーカイブの復元によって作成されたすべてのデータベースを削除するために、このボタンを使ってください。
データベースで多数の矛盾をもたらすかもしれないとき、これは非常に危険な操作であって、極端な状況でのみ使われるべきです
復元されたバックアップセットを削除するを本当に望むなら、代わりに設定ツールを使ってください。設定ツール - 設定枠 - アーカイブの復元の項目下の[メンテナンス](#)の項を参照してください。

探索

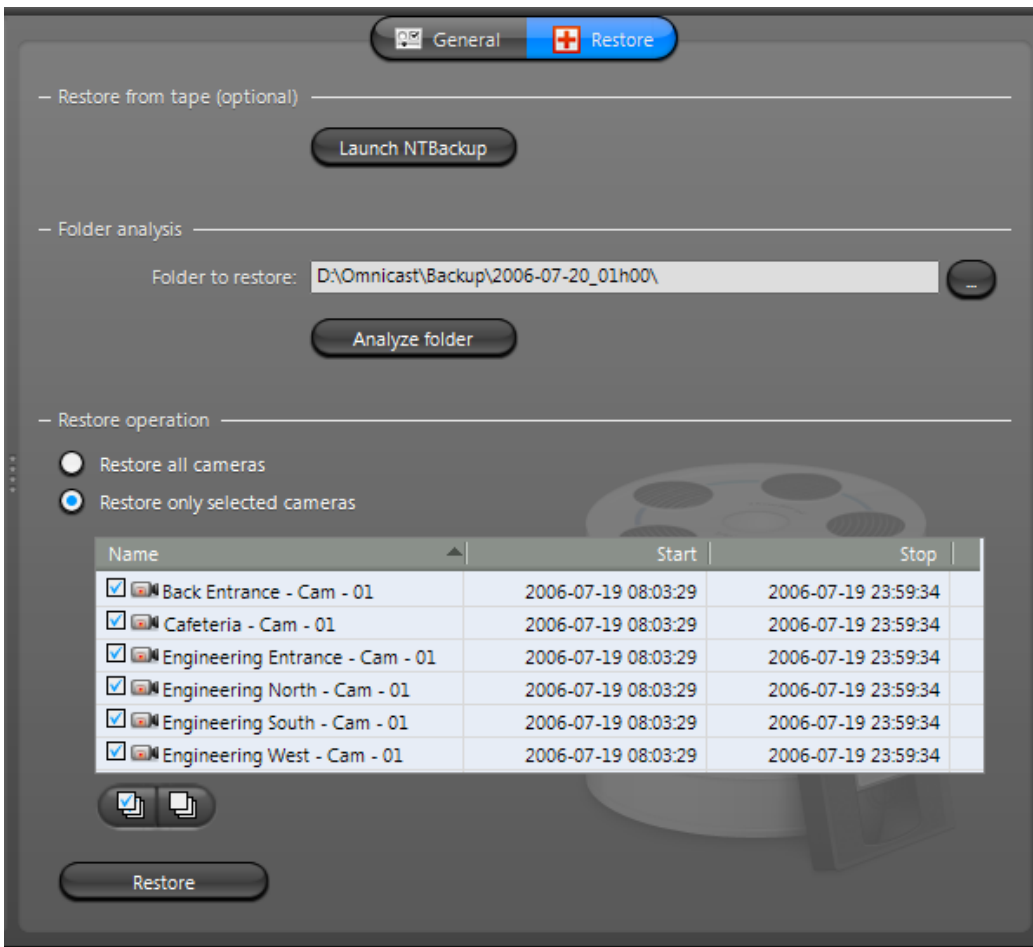
バックアップセット=ポールタイムアウト ここでアーカイブの復元が新たに復元され、バックアップセットの存在をチェックするべき頻度を定義してください。バックアップセット (☐) が設定ツールのフィジカルビューにあるアーカイブの復元 (☐) の下に示されます。

[サーバ管理](#) > [アーカイブの復元](#) > 全般

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

アーカイブの復元 復元



このタブは[アーカイブプレイヤー](#)でフル検索と再生能力のために[バックアップセット](#)で保管されたオフラインのビデオアーカイブを復元するために使われます。

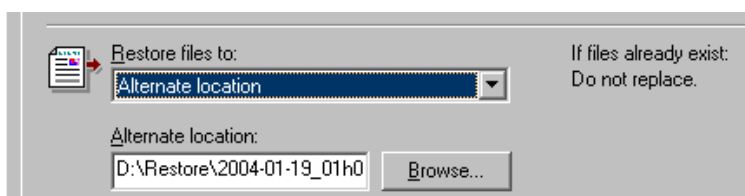
バックアップセットを復元するには：

1. ディスク上のバックアップセットを読み込む。

Omnicastはディスクからバックアップセットを復元することができるだけです。アーカイブの復元は、復元操作を始める前に、復元するファイルを動かさず、またコピーしません。希望通りにバックアップセット全体がコピーされたことを確認してください。


オリジナルのバックアップが[テープ](#)に作成されたなら、バックアップセットは最初にWindowsによって提供されたNTBackupアプリケーションを使ってディスク上に読み込まれなくてはなりません。このプログラムを立ち上げるために「NTBackup起動」をボタン使ってください。

⚠ そうするとき、ユーザは絶対に「ファイルを代用位置に戻す」オプションを使わなくてはなりません。指定された代用位置はバックアップセットを復元する必要があるメインフォルダになります（ステップ2参照）。



バックアップが[ディスク上](#)に作成されたなら、バックアップセットのコピーから復元するためにお勧めします。アーカイブの復元がそれが復元するバックアップセットに含まれるビデオファイルの全所有権をとるから、この予防策は必要です。復元されないデータが削除さ

れ、バックアップセットがもう必要とされないとき、復元されたデータが削除されます (設定ツール - 設定枠 - アーカイブの復元の項目下の [メンテナンス](#) を参照)。

 言い替えば、バックアップセットがただ1度復元できるだけです。今後別の時にバックアップセットを復元する必要があるかもしれないと思うなら、それを復元する前に、最初にバックアップセットのコピーをとらなくてはなりません。

2. 復元したいフォルダを選択してください。

バックアップセットに属しているすべてのファイルは、バックアップを開始した日時を使って名付けられたメインフォルダの下に置かれます (例: \2003-03-05- 01h00)。メインフォルダの下に2つのサブフォルダ Tables と VideoBackup. があります。1つめはアーカイブカタログを、2つめはビデオファイルを含んでいます。



サーバ管理の復元タブから (上記図参照)、復元したいバックアップセットを含んでいるフォルダを選ぶためにブラウザボタンを使ってください。

3. バックアップセットフォルダを分析する。

バックアップセットの内容を表示するために「フォルダを分析する」ボタンをクリックしてください。この操作は数分を要するかもしれません。指定されたフォルダが有効なバックアップセットを含まないなら、エラーメッセージを受けとります。

バックアップセットで見つかる利用可能なビデオすべてが、それらのエンコーダ名に従ってリストされます (上記図参照)。アーカイブ設定でバックアップのために選択されたエンコーダとして、リストは多くのエンコーダを含んでいます (設定ツール - 設定枠 - アーカイブの項目下の [バックアップ](#) を参照)。特定のエンコーダのためにビデオが利用可能であるなら、ビデオシーケンスの開始と終了時間だけでなく、エンコーダ名も表示されます。バックアップ期間においてビデオを持っていないすべてのエンコーダは「(Unknown name)」として示されます。

4. 復元すべきエンコーダを選択します。

バックアップセットを含むすべてのエンコーダ、または選択されたもののみ復元するか決めることができます。選択されたエンコーダのみ復元することに決めたなら、すべて選択するために  を、またはすべてを取り除くために  を使用します。

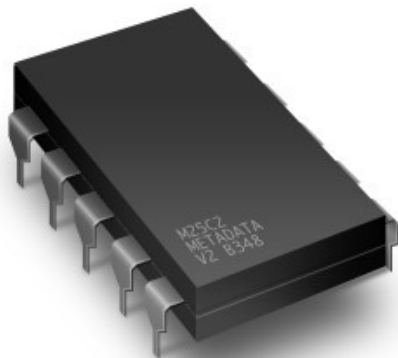
選択されなかったエンコーダに関するすべてのデータは復元操作の直後に削除されます。これはもうその後データを必要としないことと確信していない限り、データを復元する前に、常にコピーをとることが重要である理由です。

5. ビデオアーカイブを復元する。


復元を始めるために「復元」ボタンをクリックしてください。復元すべき多大なデータがあるなら、これは長時間、要するかもしれません。操作が完了される時、メッセージウィンドウが現れます。


復元されたバックアップセット () は設定ツールの [フィジカルビュー](#) でアーカイブの復元 () の下に現れます。

メタデータエンジン



リソースツリーからメタデータエンジン (■) を選択することで、ローカルマシンの メタデータエンジン サービスを設定することができます。
メタデータエンジン設定は2つのプロパティシートに分けられます。

 全般 - システム名・データベース設定・セキュリティ設定。

 プラグイン - プラグインのインストール/アンインストール。

[サーバ管理](#) > [メタデータエンジン](#)

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

メタデータエンジン 全般



全般 (🏠) タブはメタデータエンジンを設定するために使われます。

全般設定

システム名

メタデータエンジンがディレクトリに接続するために使わなくてはならない**ゲートウェイ**の名前。ゲートウェイがメタデータエンジンと同じマシンでインストールされるなら、このフィールドを空白のままにしておいてください。

メタデータエンジン= データベース





メタデータエンジン= データベースは目に見えないメタデータが記憶されることです。

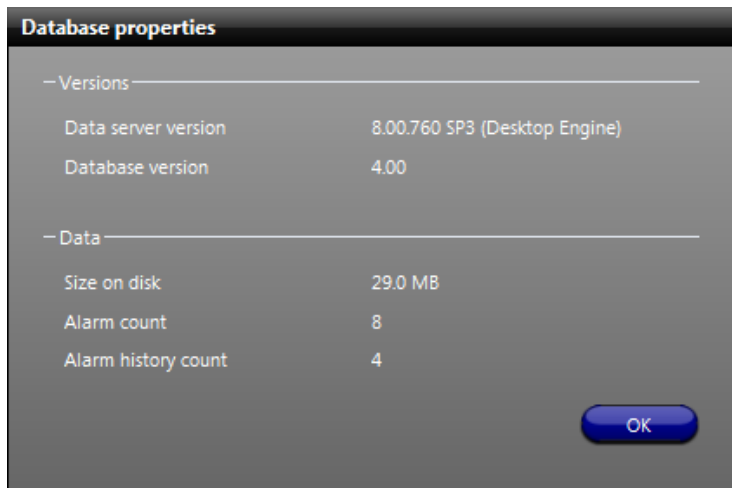
データベースタイプ 設定データを記憶するために、別個のデータベース実例を作成しなければなりません。デフォルトでインストールされたデータベースタイプはMSSQLです。

データサーバ 使いたいデータサーバを指定してください。他のマシンにインストールされたデータサーバがすでにあるなら、データサーバはディレクトリと同じマシン上にあるべきです。LANで利用可能なデータサーバのリストをリフレッシュするために 🔄 ボタンを使ってください。

データベース

使いたいデータベース実例を選択してください。データサーバが多くのデータベース実例を管理できます。インストール中に既存のデータサーバを選択しなかったなら、データベース実例名は「DirectorySQL」になります。

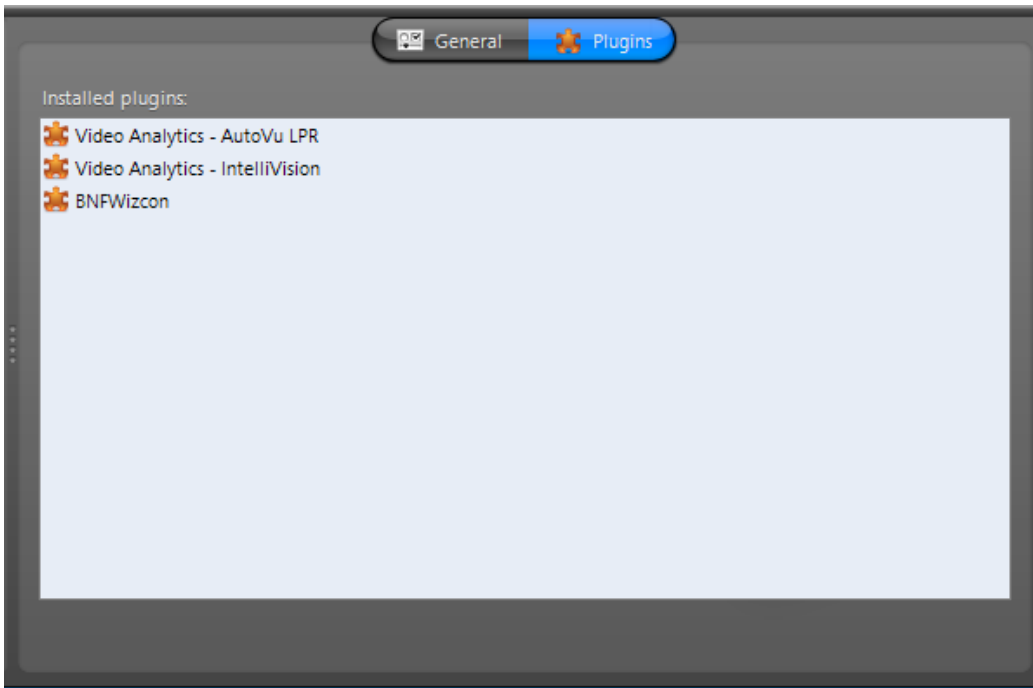
-  選択されたデータサーバのために利用可能なデータベース実例のリストをリフレッシュするために、このボタンを使ってください。
-  既存のデータベース実例を上書きするか、または新規作成するために、このボタンを使ってください。既存のデータサーバを使うことに決めたなら、新しいデータベース実例を作成する必要があります。
-  選択されたデータサーバから任意のデータベース実例を削除するために、このボタンを使ってください。警告 :すべての過去および現在の設定が失われます。
-  このボタンをデータベースプロパティを表示するために使ってください。



セキュリティ設定


ブラウズボタンを使って、MEPrivateKey.xmlにパスを入力してください。

メタデータエンジン プラグイン




プラグイン (⚙️) タブはこのマシンに現在インストールされたすべてのMEプラグインをリストします。さらに新しいものをインストールするか、または既存のものをアンインストールすることができます。

新しいプラグインをインストールするには

1. インストールプラグイン  ボタンをクリックします。
2. プラグインDLLが位置しているフォルダの位置を定めるために、現れるブラウザウィンドウを使ってください。
3. インストールしたいファイルを選択して、OKをクリックしてください。選択されたファイルが互換性のないプラグインなら、エラーメッセージを受けとります。
4. プラグインインストールを完了するために、メタデータエンジンを再起動しなければなりません。操作を確認するように求められているとき、「Yes」を選んでください。

プラグインをアンインストールするには

1. アンインストールしたいプラグインをリストから選択します。
2. アンインストールプラグイン  ボタンをクリックします。
3. 操作を確認するように求められているとき、「Yes」を選んでください。



バーチャルマトリクス



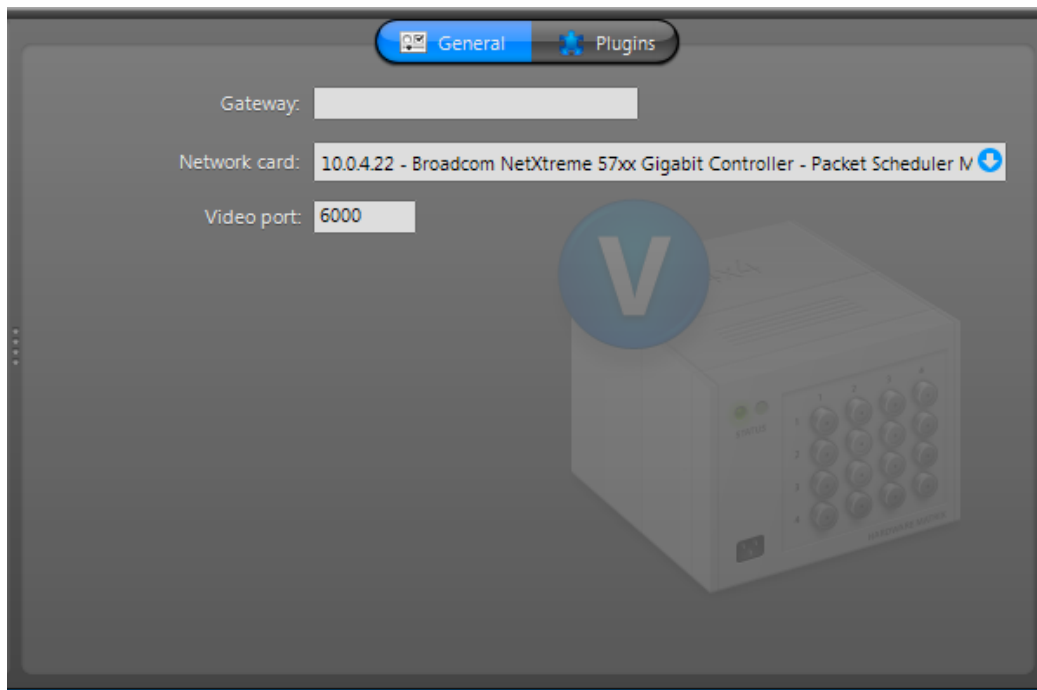
リソースツリーからバーチャルマトリクス (V) を選択することで、ローカルマシン上で [バーチャルマトリクス](#) を設定することができます。バーチャルマトリクスとそのシステム全体の設定について学ぶために、設定ツール - 設定枠の項目下の次のトピックを読んでください。

- [バーチャルマトリクス](#)
- [アクセスコントロールシステム](#)
- [カメラシーケンス](#)
- [マクロ](#)
- [マクロ予定](#)
- [CCTVキーボード](#)
- [ハードウェアマトリクス](#)

バーチャルマトリクス設定は2つのプロパティシートに分けられます。

-  [全般](#) - 全般 バーチャルマトリクス設定 (システム・ネットワークカード)。
-  [プラグイン](#) - バーチャルマトリクス= プラグインのインストール/ アンインストール。

バーチャルマトリクス 全般

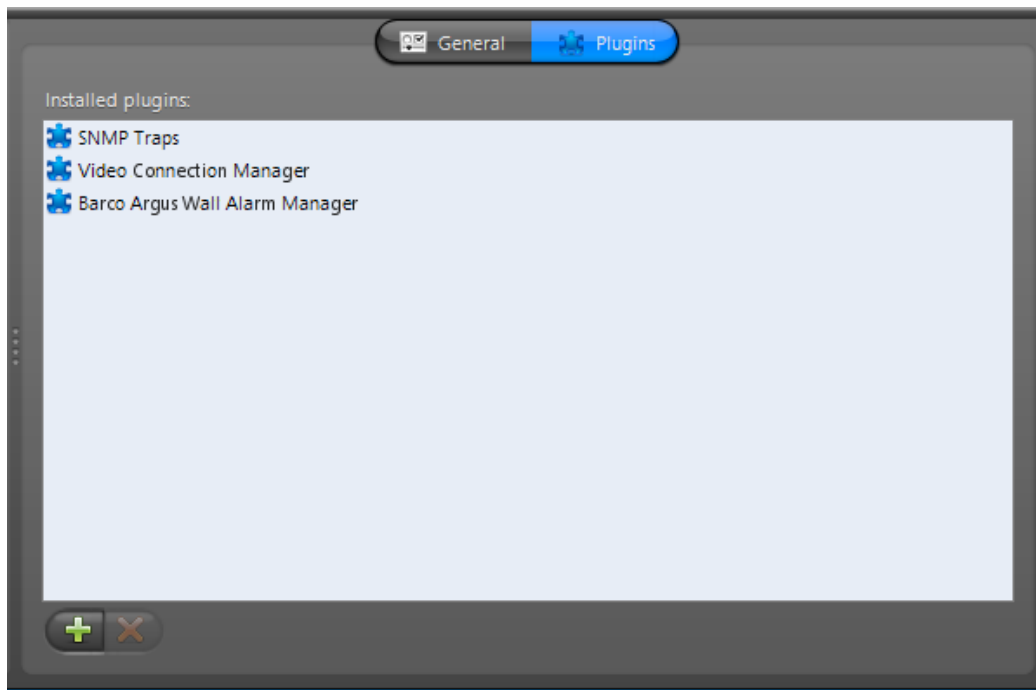


全般 (🏠) タブはバーチャルマトリクスを設定するために使われます。

概要

- システム名** バーチャルマトリクスがディレクトリに接続するために使わなくてはならない**ゲートウェイ**の名前。ゲートウェイがバーチャルマトリクスと同じマシンにインストールされるなら、このフィールドを空白のままにしておいてください。
- ネットワークカード** ディレクトリと通信するために使われたネットワークインタフェース。マシンが1枚以上ネットワークカードを備えているなら、ここでどのカードをOmnicastのために使うか明示しなければなりません。
- ビデオポート** カメラシークエンスのために使われたビデオ接続のためにバーチャルマトリクスによって使われるスターティングポート番号。

バーチャルマトリクス プラグイン



プラグイン (+) タブはこのマシンに現在インストールされたすべてのバーチャルマトリクス=プラグインをリストします。さらに新しいものをインストールするか、または既存のものをアンインストールすることができます。

新しいプラグインをインストールするには

1. インストールプラグイン + ボタンをクリックします。
2. プラグインDLLが位置しているフォルダの位置を定めるために、現れるブラウザウィンドウを使ってください。
3. インストールしたいファイルを選択して、OKをクリックしてください。選択されたファイルが互換性のないプラグインなら、エラーメッセージを受けとります。
4. プラグインインストールを完了するために、バーチャルマトリクスを再起動しなければなりません。操作を確認するように求められているとき、「Yes」を選んでください。

プラグインをアンインストールするには

1. アンインストールしたいプラグインをリストから選択します。
2. アンインストールプラグイン X ボタンをクリックします。
3. 操作を確認するように求められているとき、「Yes」を選んでください。

ツール



探索ツール

マクロエディタ

レポートビューア

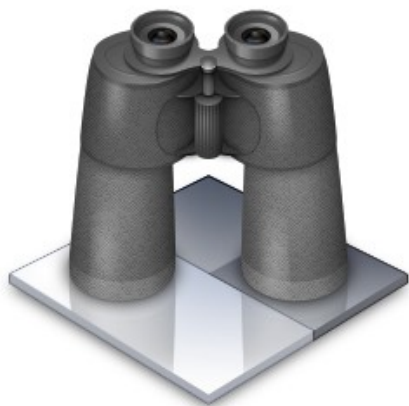
ワッチドック

ツール

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

探索ツール



概要

探索ツールはすべてのビデオユニットとLANに接続されたアーカイブを見つけるために使われます。さらにシステムに自動探索をサポートしないユニットを加えるために使うこともできます。設定ツールでスタンドアロンアプリケーションとして、および埋め込みアプリケーションとして利用可能です(設定枠 - ディレクトリ - 探索を参照)。

Name	IP address	Discovery Port	Software version	Product type
10.1.16.125 - Unit	10.1.16.125	8765	3.60h build 498	S1502e
10.1.16.136 - Unit	10.1.16.136	5535	4.00m build 359	S1712e
10.1.16.87 SS DEC	10.1.16.87	8765	3.60l build 498	S1500e
10.2.16.10 - Unit	10.2.16.10	44200	3.60f build 220	S3100
10.2.16.13 - Unit	10.2.16.13	44220	4.22e build 28	S1724e
10.2.16.145 - S1504-Unit	10.2.16.145	44200	3.60e build 256	S1504e
10.2.16.15 - Unit	10.2.16.15	44200	4.22b build 28	S1712e
10.2.16.17 - Unit	10.2.16.17	44200	4.22c build 27	S1504e
10.2.16.204 - Unit	10.2.16.204	44200	3.60n build 498	S1500e
10.2.16.208-S1500-Decoder	10.2.16.208	44200	3.60n build 498	S1500e
10.2.16.216 - Unit	10.2.16.216	44190	3.60n build 498	S1502e
10.2.16.217 - Verint S1502	10.2.16.217	7766	3.60n build 498	S1502e
10.2.16.218 - Unit	10.2.16.218	26500	3.60n build 498	S1502e
10.2.16.226 - Unit	10.2.16.226	26500	3.60n build 498	S1500e

この章は次のセクションを含んでいます。

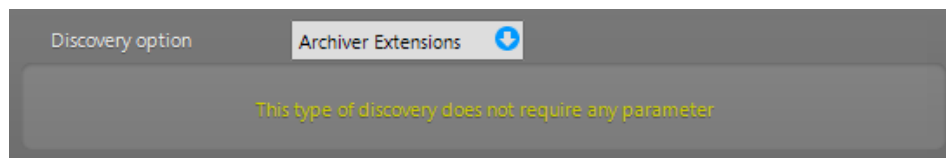
- [探索ツールの使用](#)
- [探索結果](#)
 - [結果コラム](#)
 - [コラムを表示/隠す](#)
- [コマンドボタン](#)
- [アプリケーションメニュー](#)

- [コマンドメニュー](#)

探索ツールの使用

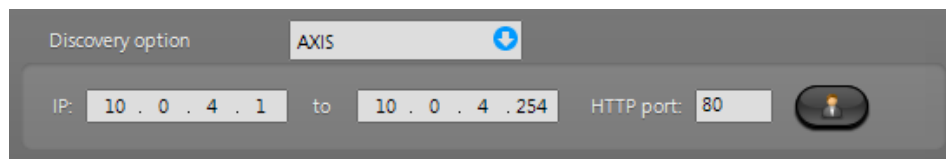
1. 「Genetec Omnicast4.0」プログラムグループからツールフォルダを開いてください。
2. アプリケーションを立ち上げるために探索ツールショートカットをダブルクリックしてください。上記のウィンドウが現れるでしょう。
3. 希望の探索オプションを選択してください。


アーカイブ - エクステンション



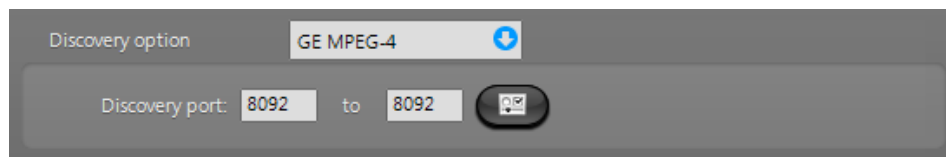
LANで素早くすべてのアーカイブとそれらの[エクステンション](#)を見つけ出すために、このオプションを使ってください。何がLANで利用可能であるか知らないなら、この検索は優れた出発点を構成します。


AXIS

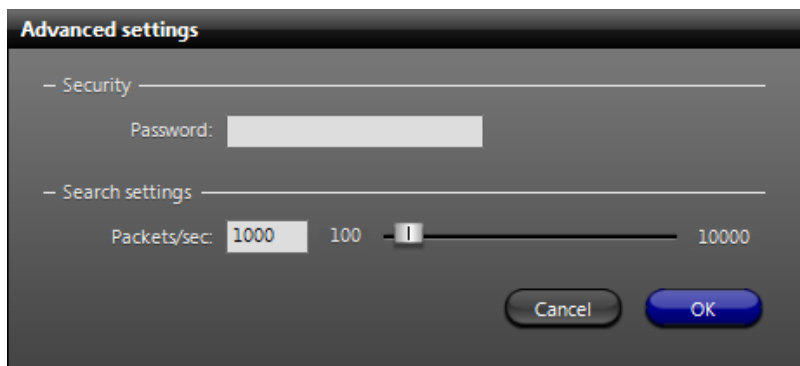


このオプションはネットワーク上のすべてのAxisエクステンションとユニットを発見するでしょう。広範囲のIPアドレスとHTTPポート番号を入力しなくてはなりません。さらに適切なユーザ認証  も必要です。そうしなければ、何も見つけられません。Axisユニットが使うIPアドレスとポート番号が分からないなら、最初に「UPnP」を試みることは良い考えでしょう。

GE




LAN上のすべてのGEエクステンションとユニットを見つけ出すために、このオプションを使ってください。[探索ポート](#)範囲を指定しなくてはなりません。広範囲であれば、より多くのユニットの発見に役立つかもしれませんが、より多くの時間をとるでしょう。いくつかのGEユニットがパスワードで保護されるなら、それらを見つけ出すために適切なパスワードを入力しなくてはなりません。高度な設定  ボタンをクリックしてください。



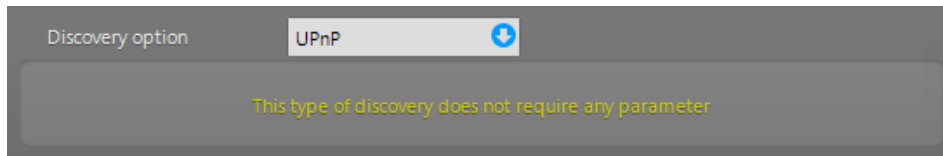
「検索設定」で、「パケット/秒」の値が高いほど、それだけ検索は速くなります。デフォルト値は1000です。いくつかのネットワークスイッチがセキュリティ上の理由で高トラフィックをブロックするように設定されているため、毎秒のパケット数を減らすことが時々必要です。


Sony



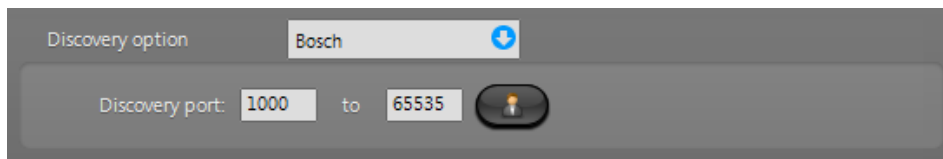
ネットワーク上のすべてのSonyエクステンションとユニットを見つけるために、「Sony」を使ってください。必要ならば、「サービス」ユーザ名とパスワードを指定するために認証  ボタンを使ってください。この認証がユニット探索のために必要とされないことに注意してください。ユニット設定を変える必要があるなら、必要なだけです。以下の[コマンドメニュー](#)を見てください。


UPnP



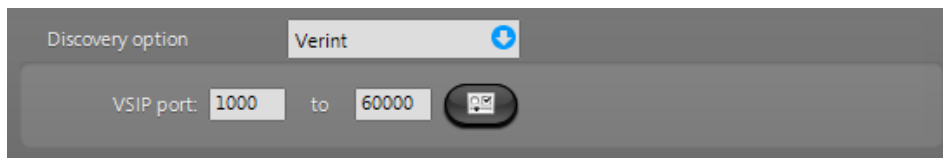
「UPnP」はユニバーサルプラグ&プレイプロトコルをサポートするユニットを見つけやす設計されます。Windows XPまたはWindowsの最新版でのみ利用可能です。この探索方法は非常に速く走ります。そのため、どこでユニットを見つけやすべきかよく分からないなら、最初にそれを試みることをお勧めします。ユニットの完全な識別のために、他のユニットタイプ用の探索パラメータを適切に設定されなくてはなりません。でなければ、見つけだされたユニットは未知  のタイプでしょう。

Bosch

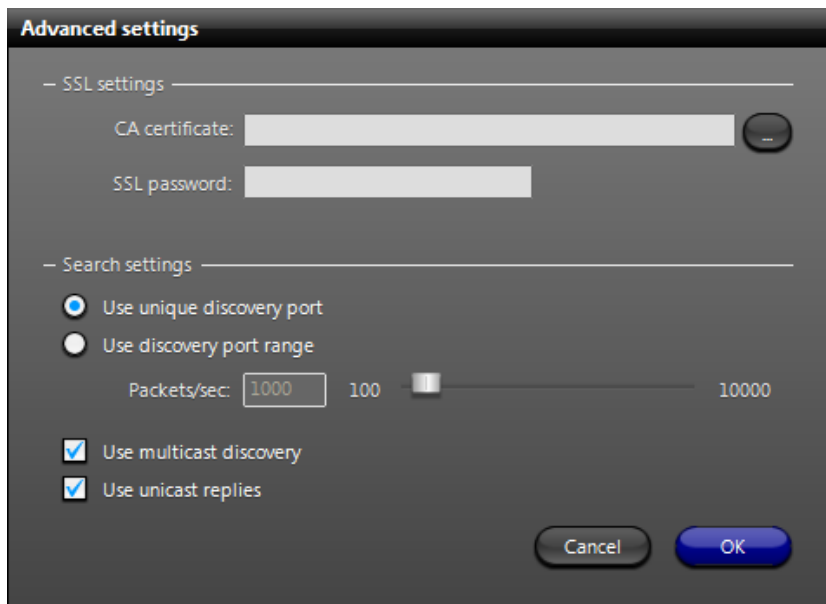


ネットワーク上のすべてのVCSエクステンションとユニットを見つけるために、「VCS」を使ってください。必要ならば、「サービス」ユーザパスワードを指定するために認証  ボタンを使ってください。このパスワードがユニット探索のために必要とされないことに注意してください。ユニット設定を変える必要があるなら、必要なだけです。以下の[コマンドメニュー](#)を見てください。

Verint

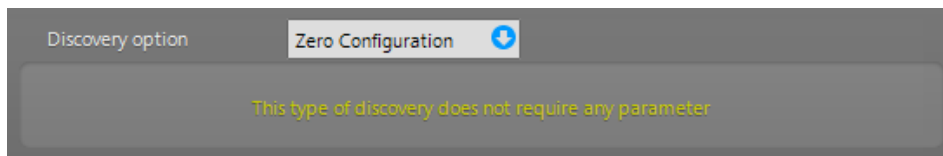



LAN上のVerintエクステンションとユニットを見つけるために、[VSIPポート](#)範囲を指定しなくてはなりません。いくつかのVerintユニットが[SSL有効](#)を備えているなら、さらにCA証明と「高度な設定」ダイアログからSSLパスワードを提供しなくてはなりません。





「検索設定」で、「パケット/秒」の値が高いほど、それだけ検索は速くなります。デフォルト値は1000です。いくつかのネットワークスイッチがセキュリティ上の理由で高トラフィックをブロックするように設定されているため、毎秒のパケット数を減らすことが時々必要です。

Zero Configuration



「ゼロ設定」はゼロ設定プロトコルをサポートするユニットを見つけやすく設計されます。いくつかのユニットタイプがこのプロトコルをサポートします。ユニットの完全な識別のために、他のユニットタイプ用の探索パラメータを適切に設定されなくてはなりません。でなければ、見つけたされたユニットは未知  のタイプでしょう。







4. 探索を始めるために実行  ボタンをクリックしてください。実行ボタンは検索中は停止  ボタンに変わります。見つけられたユニットは結果リストで徐々に現れるでしょう。実行ボタンが再び現れたとき、探索は完了しています。

探索結果

結果コラム

結果は8つの標準コラムで示されます。対応する欄見出しをクリックすることによって、これらのコラムのいずれかに従って結果をソートできます。これらのコラムは次のようになります。

ユニットタイプ ユニットタイプは次のアイコンの1つによって表されます。

-  [アーカイブ](#)
-  [エンコーダユニット\(カメラ\)](#)
-  [デコーダユニット\(アナログモニタ\)](#)
-  [共用のエンコーダ/デコーダユニット](#)
-  [VBridge \(無線ユニット用の通信リレーとして使用\)](#)
-  未知のユニット (ユニットタイプを決定するのに十分な情報がない)

名前 ユニットの名前

IPアドレス ユニットのIPアドレス

ポート ユニット用の探索ポート。このコラムで結果リストを分類することは、一緒に同じアーカイブに属しているユニットをまとめるのに役立ちます。

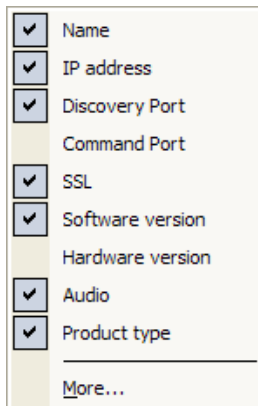
SSL ユニットがSSLをサポートするなら、(🔒) アイコンがこのコラムに現れます。

ソフトウェアバージョン ユニットでは、この値はファームウェアバージョンを表します。アーカイブでは、Omnicastソフトウェアバージョンを表します。

オーディオ ユニットがオーディオをサポートするなら、(🔊) アイコンがこのコラムに現れます。

製品タイプ ユニットのモデル名

コラムを表示 / 隠す








結果の見出し内のどこかで右クリックすると、コラム選択メニューを示します (左図参照)。

各コラム名の横の選択ボックスをクリックすることによって、結果コラムを表示するか、または隠すことができます。

デフォルトで隠されるコラムは次のようになります。

- ハードウェアバージョン
- GUID (global unique identifier)

コマンドボタン

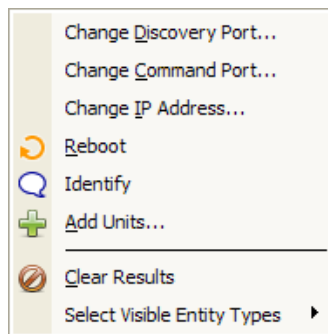
-  **実行** - 新しい検索を始めます。
-  **停止** - 探索を止めます (探索が進行中であるときのみ表示)。
-  **ユニット追加** - このボタンは探索ツールの埋め込みバージョンにのみ存在しています。以下の[ユニット追加](#)コマンドをご覧ください。
-  **クリア** - 結果リストをクリアします。
-  **見える実体タイプ**を選択します。

アプリケーションメニュー

アプリケーションメニューは探索ツールのスタンドアロンバージョンでのみ利用可能です。それは次のコマンドにアクセスを与えます。

- 結果を選択** ファイルメニューからアクセスされ、このコマンドはテキストファイルへ結果リストの内容を保存することができます。
- オプション** ツールメニューからアクセスされ、オプションダイアログは次のオプションを提供します。
- アプリケーションの起動時に検索を実行する**
アプリケーションが起動時に最後に選択された検索設定を実行することを望むなら、このオプションを選択してください。
 - 新しい検索を走らせる前に、結果をクリアする**
新しい検索の前に結果リストをクリアするために、このオプションを選んでください。パラメータの異なるセットに対して検索結果を組み合わせたいなら、このオプションをクリアしてください。
- ヘルプ** ヘルプメニューは様々なヘルプ機能へのアクセスを与えます。「内容...」を選択するか、または [F1] をクリックすることで、実行している現在のアプリケーションに関連したリファレンスガイドセクションのこのドキュメントを開くでしょう。

コマンドメニュー



結果リスト内のどこかで右クリックすることで、コマンドメニューが示されます。現在の選択に適用されないコマンドはグレーアウトで現れます。

「ユニットの追加」コマンドがアプリケーションの埋め込みバージョンでのみ利用可能であることに注意してください。

コマンドは以下で説明されます。

ポートの変更

すべての選択されたユニットの探索ポートを変えます。変更が効力を発するためには数秒を要します。ライブビューアでユニットを見ているなら、ユニットがレポートする間、ビデオは見えなくなるでしょう。

アーカイブのポートはこのアプリケーションから変えることができません。サーバ管理から変えることができます (サーバ管理 - [アーカイブエクステンション](#)を参照)。

IPアドレスの変更

選択されたユニットのIPアドレスを変えます (1度に1つ)。

ユニットのレポート

選択されたすべてのユニットをレポートします。

ユニットの識別

選択されたユニットのいずれかの側でステータスLEDを約30秒間赤で非常に速く点滅させます。この機能はラック上のフィジカルユニットを素早く見つけだすために使われます。

ユニットの追加

このコマンドは選択したアーカイブに選択されたユニットを探索するように伝えます。適切な探索ポートで設定される場合に限り、アーカイブは選択されたユニットを見つけてくれます (サーバ管理 - [アーカイブエクステンション](#)参照)。

ユニットのある特定のブランド (Axisのような) において、[自動探索](#)をサポートしないため、これはアーカイブにユニットを加える唯一の方法です。

結果のクリア

結果リストをクリアします。

見える実体タイプを選択

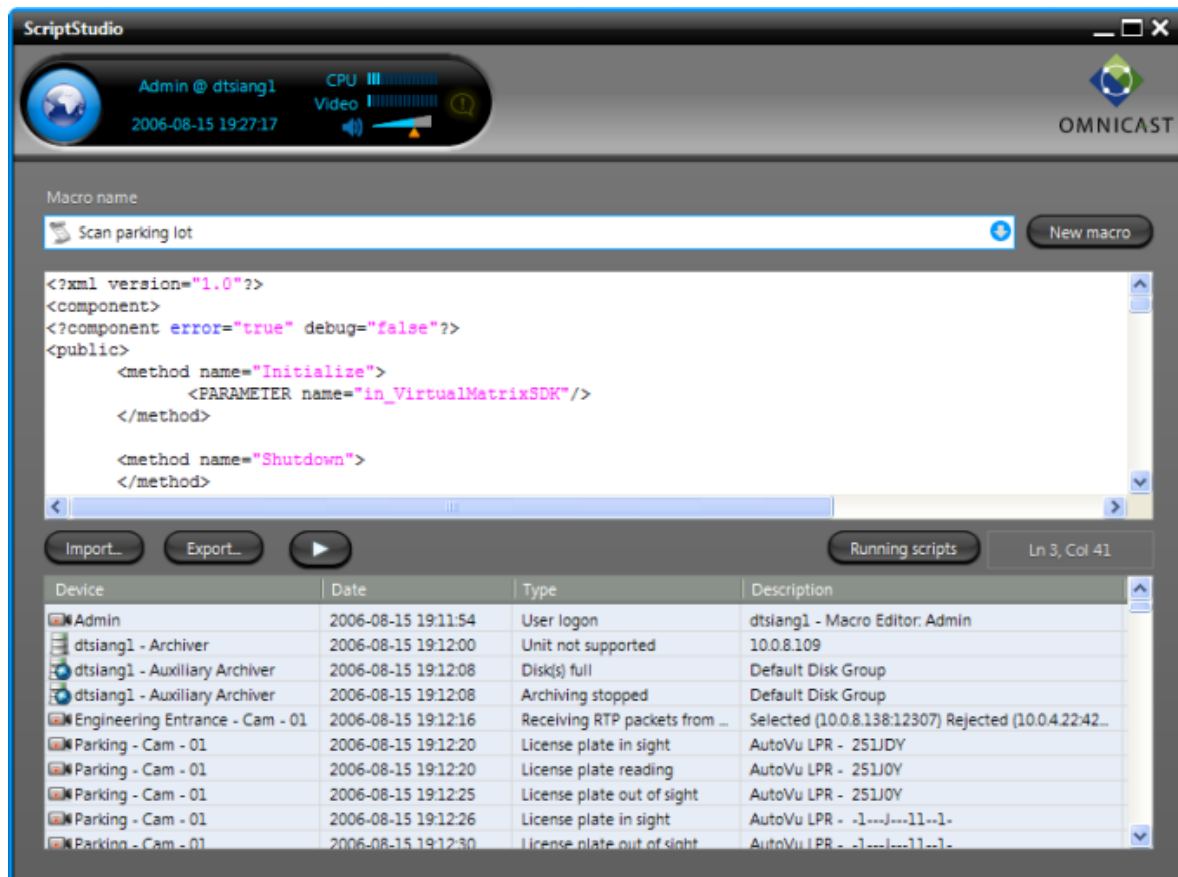
結果リストで見たい[ユニットのタイプ](#)を選択できます。

マクロエディタ



概要

マクロエディタは、Omnicastバーチャルマトリクス用のマクロを書くための統合開発環境です。ユーザが書き、すべて同じ環境からマクロをテストすることができます。



マクロエディタは1つで4つのツールのようになります。

1. コードエディタと同じものが、マクロ - コードの項目下の設定ツールで見つかります。
2. スクリプトモニタと同じものがバーチャルマトリクス - 統計の項目下の設定ツールで見つかります。
3. デバッグ。スクリプトを走らせると、シンタックスエラーがラインとコラム数で示されます。詳細については次の項を読んでください。
4. イベントリストと等しいイベントモニタ(下部枠)がライブビューアアプリで見つかります。

状態と制限



マクロエディタは既存のマクロを修正することができるだけです。これはツールが常にディレクトリに接続していなければならない理由です。マクロエディタでディレクトリに接続するために、「マクロエディタ」[アプリケーション特権](#)を持っていないとなりません。

新しいマクロを作成するために、代わりに設定ツールを使ってください。設定ツール - 設定枠 - マクロの項目下で見つかる[マクロ作成ステップ](#)を参照してください。

[トップページへ](#)

マクロエディタの使用

以下でマクロエディタを使っている間に行くであろう一般的なステップを例証します。

1. マクロエディタを立ち上げて、管理上のユーザとしてディレクトリに接続するために  をクリックしてください。
2. ブラウズボタン  でマクロを選択してください
3. マクロに関連づけられたスクリプトがすでにあるなら、コードはコード編集領域に現れます。

「インポート」ボタンを使ってディスクから同じスクリプトを読み込むことができます。


4. ライン (通常上からの3番目のライン) を置き換えてください。

```
<?component error="false" debug="false"?>
```

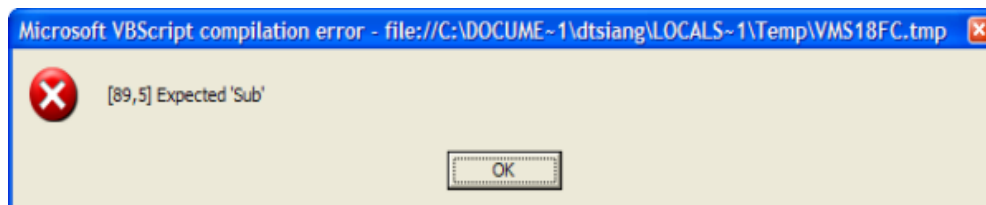
with

```
<?component error="true" debug="false"?>
```

これは実行中にシンタックスエラーが生じるとき、パーチャルマトリクスがエラーメッセージをポップアップさせます。

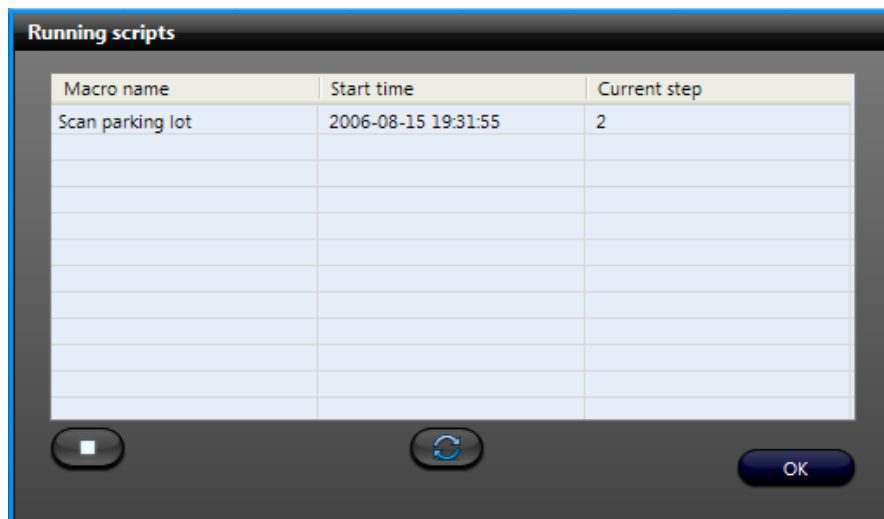
5. マクロを編集して、「変更を適用する」をクリックすることによって、変更をディレクトリに委ねてください。
6. マクロをテストするために再生ボタン  をクリックします。



シンタックスエラー :以下に示されるようなポップアップされたエラーメッセージがあるなら、括弧内の数はラインとエラーが見つげられるコラムを示します。



マクロによって作成されたイベントはアプリケーションウィンドウの下部にイベントリストで表示されます。

7. スクリプトモニタに現れた「実行しているスクリプト」ボタンをクリックしてください。



スクリプトモニタはメインスクリプトによって始めたスクリプトを止めることができる唯一の場所です。リストをリフレッシュするためにリフレッシュボタン  を使ってください。スクリプトを止めるために、リストからそれを選択して、停止ボタン  をクリックしてください。

8. 「エクスポート」ボタンを使ってディスクへいつでもスクリプトを保存することができます。



注意 「生産」にマクロを置く前に、エラー処理を「誤」(ステップ4) にセットすることを忘れずに行ってください。でなければ、エラーメッセージはバーチャルマトリクスを走らせているサーバで表示されるかもしれず、バーチャルマトリクスをフリーズさせます

[トップページへ](#)

レポートビューア



概要

レポートビューアはシステムの様々な局面をモニタするために、管理者に7つの標準レポートを提供する使いやすいレポートツールです。レポートは種類とフィルタオプションによってカスタマイズすることができます。

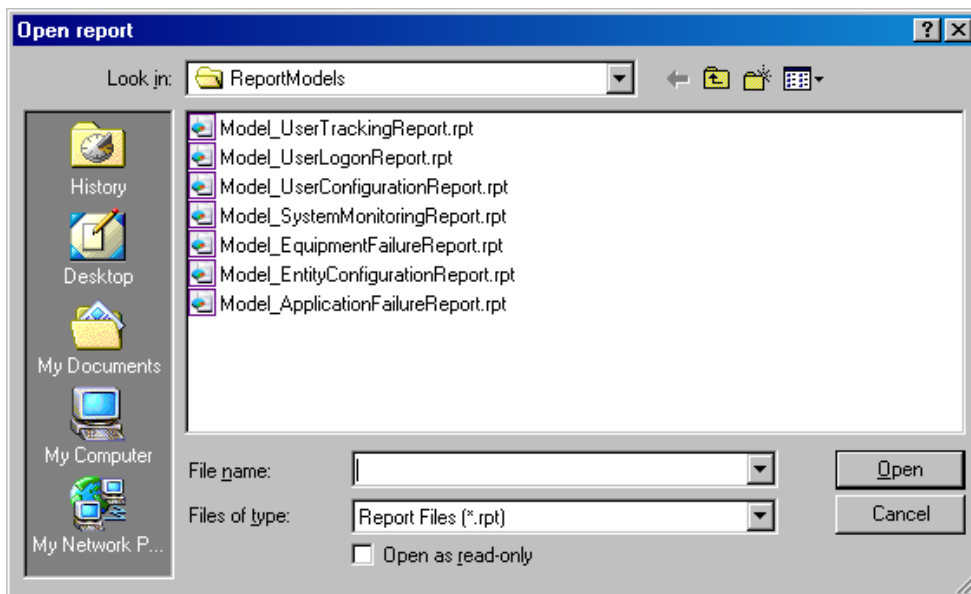
User name	Time	Machine	Application	User action	Entity type	Entity name	Description
New User01	2/8/04 11:53:34	moosette	Live Viewer	Entity connected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:53:45	moosette	Live Viewer	PTZ activity	PTZ motor	172.16.16.240 - Etc - PTZ	
New User01	2/8/04 11:53:51	moosette	Live Viewer	PTZ activity	PTZ motor	172.16.16.240 - Etc - PTZ	
New User01	2/8/04 11:54:35	moosette	Live Viewer	Entity disconnected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:54:37	moosette	Live Viewer	Entity connected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:54:49	moosette	Live Viewer	Entity disconnected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:54:53	moosette	Live Viewer	Entity connected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:54:52	moosette	Live Viewer	Entity disconnected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:54:58	moosette	Live Viewer	Entity connected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:55:00	moosette	Live Viewer	PTZ activity	PTZ motor	172.16.16.240 - Etc - PTZ	
New User01	2/8/04 11:55:07	moosette	Live Viewer	Entity disconnected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:55:09	moosette	Live Viewer	Entity connected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:55:12	moosette	Live Viewer	PTZ activity	PTZ motor	172.16.16.240 - Etc - PTZ	
New User01	2/8/04 11:55:15	moosette	Live Viewer	Entity disconnected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:55:16	moosette	Live Viewer	Entity connected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:55:23	moosette	Live Viewer	Entity disconnected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:55:25	moosette	Live Viewer	Entity connected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:55:27	moosette	Live Viewer	PTZ activity	PTZ motor	172.16.16.240 - Etc - PTZ	
New User01	2/8/04 11:55:38	moosette	Live Viewer	Entity disconnected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4
New User01	2/8/04 11:55:39	moosette	Live Viewer	Entity connected	Video encoder	172.16.16.240 - Etc	moosette - ActiveX - Video Decoder-4

レポートを生成するために、ディレクトリオプション「データベース報告」がOmnicastライセンスによってサポートされなくてはなりません。そしてオプション「データベースロギングを有効にする」をディレクトリ設定で選択しなくてはなりません。サーバ管理 - ディレクトリ - [ロギング](#)を見てください。

レポートビューアを使用

レポートを生成するために、以下の簡単なステップに従ってください。

1. ショートカット (■) をダブルクリックすることでレポートビューアを開きます。
2. レポートメニューをクリックして、「開く」を選択します。7つのレポートモデルの選択を与えられます。

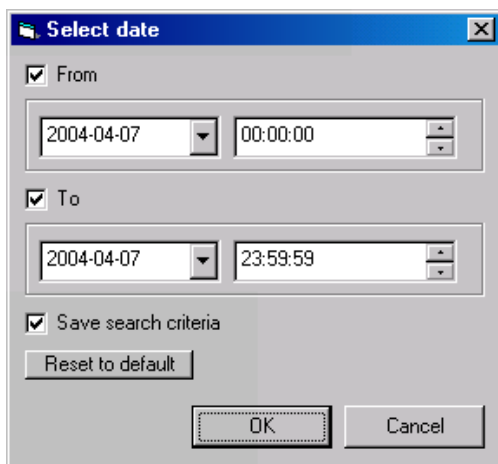


3. 希望のモデルを選択して、「開く」をクリックします。

すでにレポートを開いているなら、別のレポートを開く前に、最初に開いたレポートを閉じなくてはならないことに注意してください。

4. 日付範囲を選択します。

あらゆるタイプのレポートへの共通のフィルタは日付範囲です。このフィルタはデータベース全体をブラウズするのを避ける手助けをします。日付範囲基準を取り除くために、対応する選択ボックスのみクリアしてください。レポート生成を始めるためにOKをクリックしてください。



⚠ レポートが現れるのにあまりに多くの時間を取っていると感じるなら、おそらく選択基準があまりにも広いからだと思います。

レポート生成を妨げるためにツールバーで停止 (■) ボタンをクリックしてください。

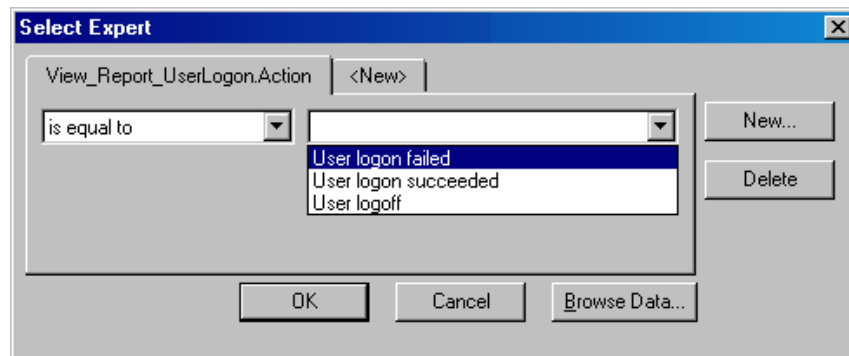
レポートはこれまでに集めたデータで現れます。レポートフィルタをパーソナライズする方法を学ぶために、次のステップを読んでください。

5. 次のツールをレポートをカスタマイズするために使ってください。

エキスパートの選択

レポートに「フィルタ」を加えるために、このツールを使ってください。

新しいフィルタを加えるために、「エキスパートの選択」ダイアログで「New」をクリックして、フィルタを適用したいフィールドを選んでください。



新しいタブが「エキスパートの選択」ダイアログ（上記参照）に加えられます。

比較演算子とそれが比較されるべき値を選択してください。

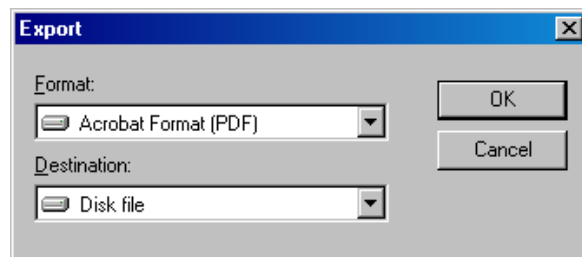
必要に応じて何度でも繰り返してください。終了したとき、「OK」をクリックしてください。

検索テキスト

レポートでの特定のテキストを検索するためにこのツールを使ってください。検索されたテキストが見つかるフィールドは赤で丸で囲まれます。

レポートレポート

別のドキュメントにレポートをエクスポートするためにこのツールを使ってください。



形式ドロップダウンリストから形式（Acrobat, Crystal Report, Excel, Wordなど）を選択してください。オプション「クリスタルレポート(RPT)」がレポートテンプレートであることに注意してください。新しいデータで新しいレポートを生成するために、カスタムオプションを保存することが意図されます。それは実際のデータを含んでいません。

「ディスクファイル」として宛先を残します。

リフレッシュ

データベースからのレポートの内容をリフレッシュします。

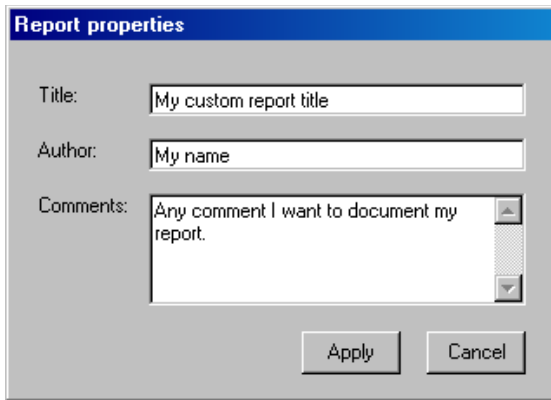
レポート印刷

レポートを印刷します。

6. 他のレポートカスタマイゼーションがレポートメニューを通して行うことができます。

レポートプロパティの変更

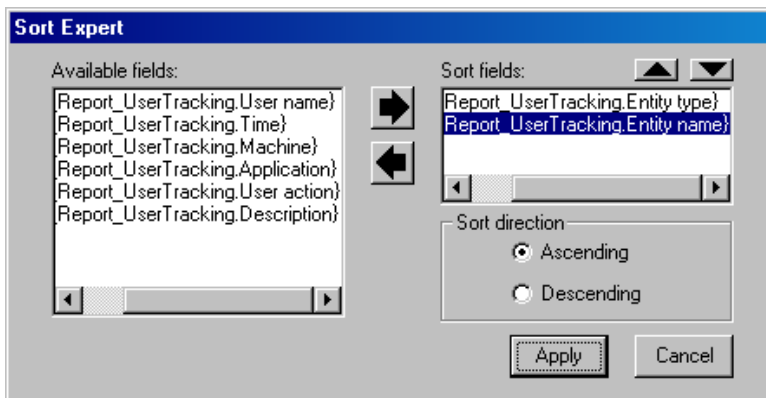
レポートメニューをクリックして、「プロパティ」を選択してください。次のダイアログが現れます。



必要ならば、新しいタイトルを「タイトル」フィールドに、あなたの名前を「著者」フィールドに、レポートを記述しているコメントを「コメント」フィールドに入力してください。タイトルと著者はレポートの見出しに現れます。コメントはレポートの終わりに現れます。

ソートオプションの変更

レポートメニューをクリックして、「ソートエキスパート」を選択してください。次のダイアログが現れます。



「ソートエキスパート」は選択されたレポートで利用可能なすべてのフィールドをリストします。特定のフィールドによってソートするために、それを選択して、ソートフィールドにそれを加えるために右矢印をクリックしてください。それぞれ選択されたフィールドのためにソート順（上昇または下降的）を指定することを忘れないでください。ソートは複数のフィールドに基づくことができます。分類されたフィールドの優先権を変えるために上および下矢印を使ってください。

終了したとき、「適用」をクリックしてください。レポートビューアはそれから、新しいソート基準に基づいてレポートを再生させます。

7. レポートを正確にどのようにそれを欲した時点で、それを印刷 (🖨️) できます。または提供された多くのドキュメント形式の1つでファイルにそれを保存 (💾) できます。「エキスパートの選択」(🔧) でレポートをカスタマイズしたなら、「クリスタルレポート(RPT)」仕様として、それをエクスポートすることができ、それにより、今後新しいデータでいつでもレポートを常に再実行することができます。

⚠️ レポートで予想されるログ項目を見つけれないなら、ディレクトリ - ログ - [データベースロギング](#)の項目下のログフィルタを選択してください。デフォルトで、システムはユーザアクションを記録しません。

[トップページへ](#)

レポート記述

ユーザログオンレポート

目的	すべてのユーザログオンとログオフイベントを記録します。レポートはそれを使っている時、誰がシステムを使っているか、そしてどのくらいの期間使っているか示します。	
コラム	ユーザ名	ユーザ名。
	時間	イベントの日時。
	マシン	ユーザがアプリケーションを走らせているマシン。
	アプリケーション	使用されたアプリケーション (ライブビューア・アーカイブプレイヤー・設定ツール)。
	アクション	ログオン成功・ログオン失敗・ログオフ。
	記述	ログオン失敗の原因。

ユーザトラッキングレポート

目的	すべてのユーザアクションを記録します (カメラを見る・録画の開始/停止・ブックマークの追加など)。ユーザと実体設定アクションが除外されます。それらはそれぞれ ユーザ設定レポート と 実体設定レポート で示されます。	
コラム	ユーザ名	ユーザ名。
	時間	イベントの日時。
	マシン	ユーザがアプリケーションを走らせているマシン。
	アプリケーション	使用されたアプリケーション (ライブビューア・アーカイブプレイヤー・設定ツール)。
	ユーザアクション	ユーザアクションのタイプ (実体タイプ・実体名・記述を参照)。
	実体タイプ	実体タイプ (ビデオエンコーダやオーディオエンコーダなど)。
	実体名	実体名とロジカルID。
	記述	ユーザアクションの詳細。

ユーザ設定レポート

目的	すべてのユーザ設定アクションを記録します :ユーザ作成/削除/改名、ユーザプロパティ・特権・許可への修正、パスワード変更。	
コラム	創始者	変更をするユーザまたはアプリケーション。
	時間	イベントの日時。
	アクション	ユーザアクションのタイプ (実体タイプ・実体名・記述を参照)。
	影響を受けたユーザ	作成・削除・修正されたユーザの名前。
	記述	変更の記述。

アプリケーション失敗レポート

目的	サーバアプリ に影響を与えているすべての多数の出来事 :始動・シャットダウン・バックアップ失敗などを記録します。	
コラム	マシン	サーバがアプリケーションを走らせているマシン。
	アプリケーション	アプリケーション名。
	時間	イベントの日時。
	イベントタイプ	イベントタイプ (アプリケーションログオン・アプリケーションログオフ・アプリケーション損失)。
	影響を受けたサービス	「アプリケーション損失」イベントにのみ適用できます。ディレクトリによって検出された失われたアプリケーションを示します。
	記述	.適用可能であるときイベントの詳細。

機器故障レポート

目的	機器故障のすべての出来事を記録します (ユニット損失 / 発見 や信号 損失 など)。	
コラム	実体名	実体名。
	時間	イベントの日時。
	イベントタイプ	イベントタイプ (アプリケーションログオン・アプリケーションログオフ・アプリケーション損失)。
	記述	適用可能であるとき補足の詳細。

実体設定レポート

目的	ユーザ設定レポート で個別に記録されるユーザ設定への変更を除く 人間のユーザによって行われたすべての実体設定変更を記録します。	
コラム	創始者	変更をするユーザまたはアプリケーション。
	時間	イベントの日時。
	アクション	アクションタイプ (作成・修正・削除)。イベントの日時。
	実体タイプ	影響を受けた実体のタイプ。
	実体名	影響を受けた実体の名前。
	記述	変更の記述。

システムモニタリングレポート

目的	ユニット探索・自動録画の開始/停止・バックアップ開始/停止・ファイル削除などすべてのシステム活動 (すなわち人間のユーザによって始められない) をモニタします。	
コラム	マシン	サーバがアプリケーションを走らせているマシン。
	アプリケーション	イベントを生成したサーバアプリ。
	時間	イベントの日時。
	システムアクション	事情に依存しているイベントタイプまたはアクション。
	実体タイプ	影響を受けた実体のタイプ (ユニット・エンコーダ・アラームなど)。
	実体名	影響を受けた実体の名前。
	記述	適用可能であるとき補足の詳細。

[トップページへ](#)

ワッチドック



概要

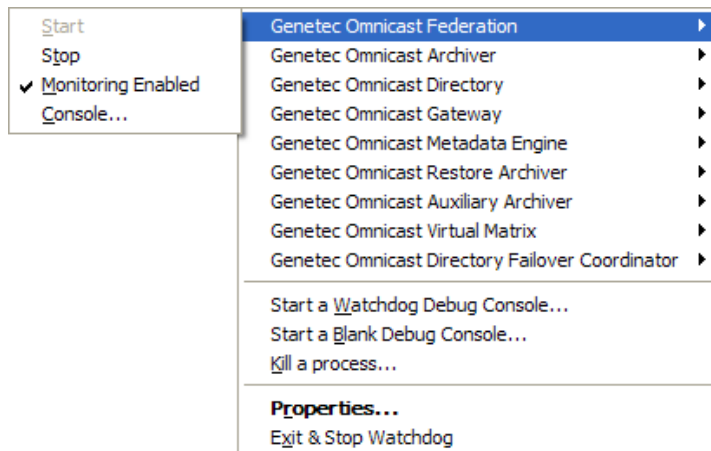
ワッチドックはOmnicastサーバアプリ(またはサービス)にモニタリング機能性を提供する全般サービスです。Omnicastサーバアプリが失敗したなら、ワッチドックは電子メールによって責任があるユーザに通知することだけでなく、そのアプリケーションを再起動する責任を持っています。

ワッチドックは常にOmnicastサーバアプリと共にインストールします。デフォルトですべてのインストールされたOmnicastサーバアプリをモニタするように設定されています。しかしながら、その作用は以下で説明される[ワッチドック設定](#) インタフェースからユーザによって修正することができます。

ワッチドックはノーブランド商品であるため、その機能のすべてをOmnicastで使えるわけではありません。

ワッチドックメニュー

ワッチドックメニューは、システムトレイでワッチドックアイコン (👤) を右クリックすることでアクセスできます。



次のアクションはこのメニューから行うことができます。

Omnicastサービスを開始 / 停止するには :

1. 開始 / 停止したいサービスを選択してください。サブメニューが現れます。
2. アプリケーションの現在の状態によって、「開始」または「停止」を選択してください。1つのコマンドのみ有効であるべきです。

すべてのOmnicastサービスを止めるには :

1. 「ワッチドックの終了および停止」を選択してください。「すべての登録されたアプリケーションを止めますか？」とプログラムが尋ねます。

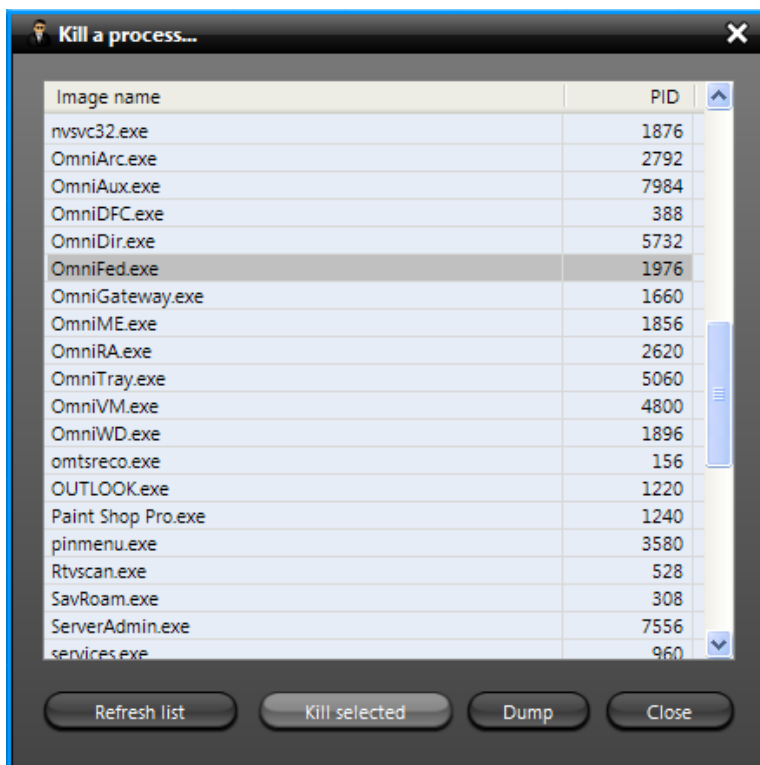
2. すべての登録されたアプリケーションを止めるために「Yes」を選んでください。「No」を選択するなら、ワッチドック設定プログラムはシステムトレイから取り除かれますが、サービスは停止しません。

[トップページへ](#)

反応のないプロセスを消すには：

もし何らかの理由で、アプリケーションが故障して動かなくなり、Windowsタスクマネージャからプロセスを終了させることによって止めることができないなら、プロセスを「消す」ためにワッチドックを使うことができます。

1. 「反応のないプロセスを消す」を選択してください。次のウィンドウが現れます。



2. 消したいプロセスを選択して、「選択されたものを消す」をクリックしてください。

Omnicastサーバプロセスは次のようになります :OmniDir.exe (ディレクトリ)、OmniArc.exe (アーカイブ)、OmniGateway.exe (ゲートウェイ)、OmniRA (アーカイブの復元)、OmniRSA (補助アーカイブ)、OmniTray (ワッチドック設定 インタフェース)、OmniVM (バーチャルマトリクス)、OmniWD (ワッチドック)。

3. プロセスリストをリフレッシュするために「リフレッシュリスト」を、または終了するために「閉じる」をクリックします。

ワッチドック設定プログラムを再起動するには：

1. Windowsスタートボタンをクリックしてください。「プログラム」、「起動」、「Genetec Omnicastワッチドック」の順に選択してください。

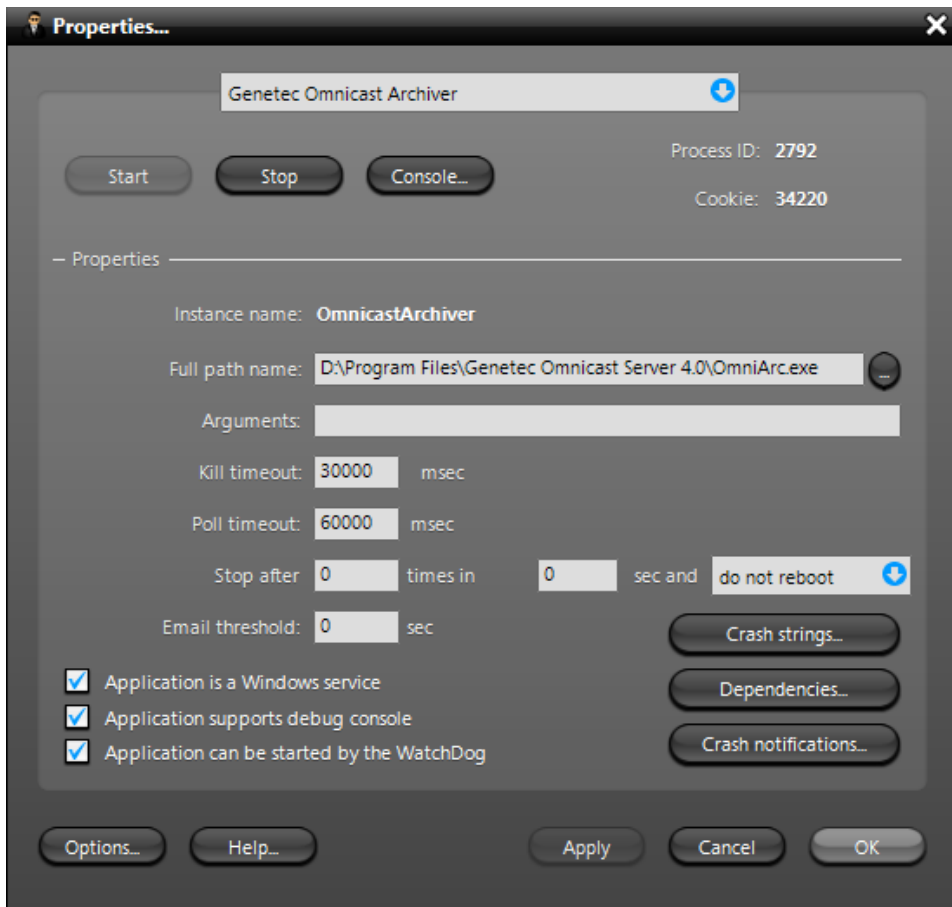
2. Genetec Omnicastワッチドックアイコンはシステムトレイに再び現れます。

3. Omnicastワッチドックを使って、他のOmnicastサービスを再開することができます。

[トップページへ](#)

ワッチドック設定

ワッチドック設定 インタフェースを呼び出すために、システムトレイでワッチドックアイコン (👤) をダブルクリックするか、またはワッチドックのコンテキストメニューから「プロパティ」を選択してください。次のウィンドウが現れます。



ウインドウのトップにあるドロップダウンリストが、ワッチドックモニタリングサービスのために予約されたすべてのアプリケーションの名前を示します。すべてのOmnicastサーバアプリはそのサービスのために予約されます。このウインドウで示されるコントロールとプロパティはすべて、選択されたアプリケーションに関係があります。

[トップページへ](#)

プロセス管理

アプリケーションプロセスを管理するために、このウインドウの上部セクションは予約されます。

- 開始** プロセスが停止しているなら、選択されたアプリケーションを始めます。
- 停止** プロセスが稼働しているなら、選択されたアプリケーションを止めます。
- コンソール** プロセスが稼働しているなら、デバッグコンソールを開きます。デバッグコンソールをサポートするアプリケーションでのみ機能します。
- プロセスID** それが走っているなら、選択されたアプリケーションのプロセスID。
- クッキー** デバッグ目的のために有用なクッキーID。

[トップページへ](#)

ライブビューイングプロパティ

選択されたアプリケーションのためにワッチドックのモニタリング作用として設定するために、このウインドウの「プロパティ」セクションは予約されます。

- 実例名** アプリケーション実例名 (あるいはサービス名)。実例名はOmnicastインストーラによってセットされます。
- フルパス名** 実行可能なアプリケーションへのパス。このフィールドはOmnicastインストーラによって事前にセットされます。

アーギュメント アプリケーションによって必要とされるコマンドライン引数。Omnicastサーバアプリのいずれもコマンドライン引数を必要としません。

キルタイムアウト 終了するように言った後で、ワッチドックがアプリケーションを消す前に、待たなくてはならないミリ秒での時間。アプリケーションがタイムアウト後に終了しないなら、ワッチドックがそれを消します。

ポールタイムアウト アプリケーションからポールメッセージを受け取った後で、ワッチドックが待たなくてはならないミリ秒の時間間隔。アプリケーションが指定された時間後にワッチドックをチェックし損ねるなら、ワッチドックはアプリケーションを消して、それを再開させます。Omnicastサーバアプリがワッチドックをポーリングする頻度のため、ポールタイムアウトは30秒より低くできません。

「秒と「アクション」で「時間後に停止する 所定の期間でのクラッシュの最大数に関して、ここで耐えられるクラッシュ頻度に入力してください。しばしばアプリケーションが指定された期間内でのに許容限界を超えてクラッシュするなら、ワッチドックはアプリケーションを再起動しようと試みるのをやめるでしょう。

「停止」条件に達するとき、ワッチドックはレポートするか、またはマシンをレポートしないよう指示することができます。この機能はシステムが頻繁なアプリケーションクラッシュによって不安定になる状態を処理するよう設計されています。

電子メール閾値 ワッチドックはアプリケーションを再起動しなければならないとき、選択されたユーザに電子メールを送るよう設定できます (以下のクラッシュ通知の説明を参照)。ワッチドックが別の電子メールを送る前に待機するための秒の最少数をここで入力してください。アプリケーションがごく頻繁にクラッシュするとき、この機能はユーザへ電子メールが大量に送られるのを防ぎます。この設定はサーバ管理でOmnicastディレクトリの[SMTP設定](#)に何も関係を持っていません。

アプリケーションはWindowsサービスです。 このチェックボックスはワッチドックにアプリケーションがWindowsサービスまたは通常のアプリケーションであるかどうか述べます。これはワッチドックがアプリケーションを処理する方法に影響を与えます。すべてのOmnicastサーバアプリはWindowsサービスです。

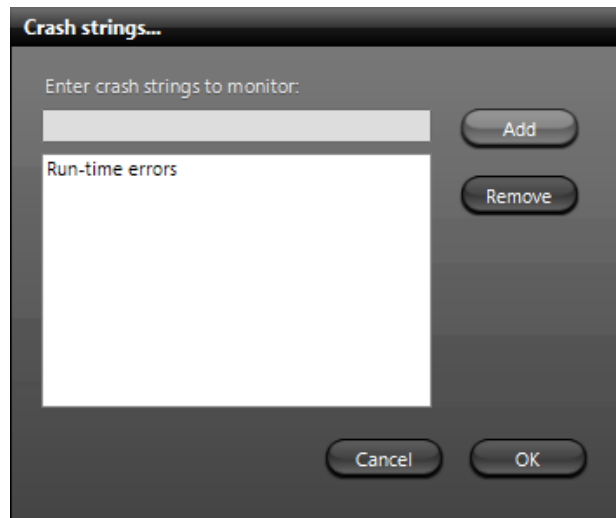
アプリケーションがデバッグコンソールをサポートする。 「コンソール」ボタンを有効にするために、このボックスを選んでください。デバッグコンソールがアプリケーションをデバッグするのを助けるために開発者によって使われます。すべてのOmnicastサーバアプリがデバッグコンソールをサポートします。

ワッチドックによってアプリケーションを立ち上げることができます ワッチドックでアプリケーションを立ち上げたいなら、このボックスを選択してください。アプリケーションが別の人によって立ち上げられた状態で、ワッチドックが2度アプリケーションを立ち上げるのを防ぐために、このオプションをクリアする必要があります。

。

クラッシュストリング

ワッチドックは自動的にすべてのGPF (General Protection Fault) エラーを検出します。他のタイプのエラー、例えば「ランタイムエラー」を検出するためにワッチドックを必要とするなら、それが捕えるべきクラッシュストリングを指定しなければなりません。クラッシュストリングボタンをクリックすると、次のウィンドウが現れます。



ワッチドックが捕えたいストリング (大文字小文字の違いを無視します) を編集フィールドに入力して、「追加」をクリックしてください。必要に応じて何度でもストリングを入力することができます。ワッチドックは規則的にモニタされているアプリケーションに取付けられたポップアップウィンドウの内容を選択します。ポップアップウィンドウでクラッシュストリングの1つを見つけたら、それはアプリケーションを消して、再開するでしょう。

依存状態

現在のアプリケーションが走ることに依存するアプリケーションの実例名を指定するために、このボタンを使ってください。依存ダイアログボックスはクラッシュストリング=ダイアログボックスとまったく同じ方法で機能します。現在のアプリケーションに依存するアプリケーションAとBを持っているとすれば、実行するために、それをCと呼びましょう。アプリケーションCがクラッシュするとき、ワッチドックはさらにアプリケーションAとBを消します。次にそれはアプリケーションC、続けてアプリケーションAとBを再開させます。さらに依存しているアプリケーションはこれが機能するためにワッチドックを予約しなくてはなりません。

クラッシュ通知

アプリケーションがクラッシュするとき通知したい人の電子メールアドレスを入力するために、クラッシュ通知ダイアログボックスを使ってください。メール通知が機能するために、ユーザは適切にメールサーバを設定しなければなりません ([「オプション」](#)ボタン記述を参照)。

[トップページへ](#)

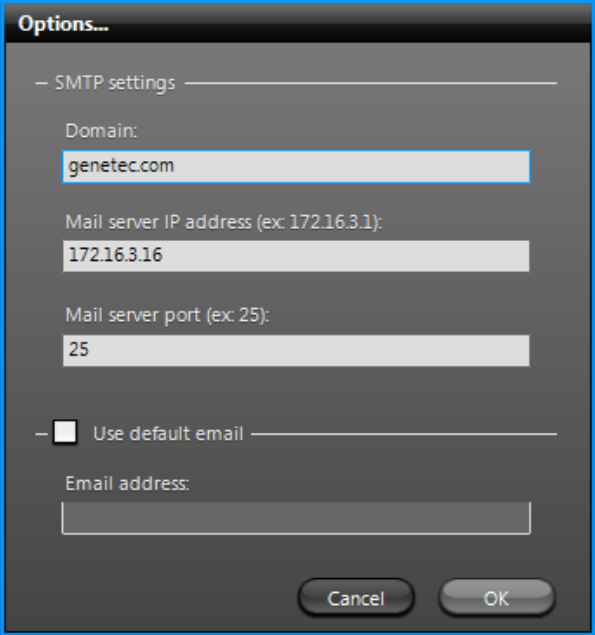
コマンドボタン

以下はウィンドウの一番下で見つかるボタンの記述です。

オプション

ワッチドックのクラッシュ通知を使うために、SMTP (シンプルメール転送プロトコル) サーバによって使われるドメイン・IPアドレス・ポートをワッチドックを示さなくてはなりません。

次のダイアログを開くために、このボタンをクリックしてください。



デフォルト電子メールオプションの使用は、すべてのクラッシュ通知のために1つの電子メールアドレスを指定することを可能にします。

ヘルプ

Omnicastワッチドックのオンラインヘルプを開くために、このボタンをクリックしてください。

適用

設定へ行った変更を適用します。

キャンセル

変更を取り消して、ウィンドウを閉じます。

OK

変更を適用して、ウィンドウを閉じます。

[トップページへ](#)

付録

時間帯の略語

オンライン= テクニカルサポート

用語辞典

付録

www.genetec.com

Copyright © 2006 Genetec Inc. All rights reserved.

時間帯の略語

時間帯略語の表示が3つのメインクライアントアプリ:[ライブビューア](#)・[Aアーカイブプレイヤー](#)・[設定ツール](#)のオプションダイアログの「日時」タブから制御されます。時間に沿って時間帯略語が表示されるようにオプション「 時間帯略語の表示」を選んでください。

時間帯	略語	記述
(GMT- 12:00) 国際日付変更線、西側	IDLW	国際日付変更線、西側
(GMT- 11:00) ミッドウェー諸島、サモア	SST	サモア標準時間
(GMT- 10:00) ハワイ	HST	ハワイ標準時間
(GMT- 09:00) アラスカ	AKST	アラスカ標準時間
	AKDT	アラスカ夏時間
(GMT- 08:00) 太平洋時間 (合衆国 & カナダ); ティファナ	PST	太平洋標準時間
	PDT	太平洋夏時間
(GMT- 07:00) 山岳部時間 (合衆国 & カナダ)	MST	山岳部標準時間
	MDT	山岳部夏時間
(GMT- 07:00) チワワ、ラパス、マサトラン	MST	山岳部標準時間
	MDT	山岳部夏時間
(GMT- 07:00) アリゾナ	MST	山岳部標準時間
(GMT- 06:00) 中央時間 (合衆国 & カナダ)	CST	中央標準時間
	CDT	中央夏時間
(GMT- 06:00) サスカチエワン	CST	中央標準時間
(GMT- 06:00) グアダラハラ、メキシコシティ、モンテレー	CST	中央標準時間
	CDT	中央夏時間
(GMT- 06:00) 中米	CST	中央標準時間
(GMT- 05:00) 東部標準時間 (合衆国 & カナダ)	EST	東部標準時間
	EDT	東部夏時間
(GMT- 05:00) インディアナ (東側)	EST	東部標準時間
(GMT- 05:00) ボゴタ、リマ、キト	COT	コロンビア時間
(GMT- 04:00) 大西洋時間 (カナダ)	AST	大西洋標準時間
	ADT	大西洋夏時間
(GMT- 04:00) カラカス、ラパス	VET	ベネズエラ時間
(GMT- 04:00) サンディエゴ	CLT	チリ時間
	CLST	チリ夏時間
(GMT- 03:30) ニューファンドランド	NST	ニューファンドランド標準時間
	NDT	ニューファンドランド夏時間
(GMT- 03:00) ブラジル	BST	ブラジル標準時間
	BDT	ブラジル夏時間
(GMT- 03:00) ブエノスアイレス、ジョージタウン	ART	アルゼンチン時間
(GMT- 03:00) グリーンランド	GST	グリーンランド標準時間
	GDT	グリーンランド夏時間

(GMT- 02:00) 中部大西洋	MAST	中部大西洋標準時間
	MADT	中部大西洋夏時間
(GMT- 01:00) アゾレス	AZOT	アゾレス時間
	AZOST	アゾレス夏時間
(GMT- 01:00) ヴェルデ岬諸島	CVT	カーボベルデ時間
(GMT) グリニッジ標準時	GMT	グリニッジ標準時間
	GMST	グリニッジ標準夏時間
(GMT) カサブランカ、モンロピア	GMT	グリニッジ標準時間
(GMT+ 01:00) ベルグラード、ブラチスラバ、ブダペスト	CET	中央ヨーロッパ標準時間
	CEST	中央ヨーロッパ夏時間
(GMT+ 01:00) サラエボ、スコピエ、ワルシャワ、ザグレブ	CET	中央ヨーロッパ標準時間
	CEST	中央ヨーロッパ夏時間
(GMT+ 01:00) ブリュッセル、コペンハーゲン、マドリッド、パリ	CET	中央ヨーロッパ標準時間
	CEST	中央ヨーロッパ夏時間
(GMT+ 01:00) アムステルダム、ベルリン、ベルン、ローマ	CET	中央ヨーロッパ標準時間
	CEST	中央ヨーロッパ夏時間
(GMT+ 01:00) 西部中央アフリカ	WAT	西アフリカ時間
(GMT+ 02:00) ブカレスト	EET	東ヨーロッパ時間
	EEST	東ヨーロッパ夏時間
(GMT+ 02:00) カイロ	EET	東ヨーロッパ時間
	EEST	東ヨーロッパ夏時間
(GMT+ 02:00) ヘルシンキ、キエフ、リガ、ソフィア	EET	東ヨーロッパ時間
	EEST	東ヨーロッパ夏時間
(GMT+ 02:00) アテネ、イスタンブール、ミンスク	EET	東ヨーロッパ時間
	EEST	東ヨーロッパ夏時間
(GMT+ 02:00) エルサレム	IST	イスラエル標準時間
(GMT+ 02:00) ハラレ、プレトリア	SAST	南アフリカ標準時間
(GMT+ 03:00) モスクワ、サンクト=ペテルスブルク、ボルゴグラード	MSK	モスクワ時間
	MSKS	モスクワ夏時間
(GMT+ 03:00) クウェート、リヤド	AST	アラビア標準時間
(GMT+ 03:00) ナイロビ	EAT	東アフリカ時間
(GMT+ 03:00) バクダッド	AST	アフリカ標準時間
	ADT	アフリカ夏時間
(GMT+ 03:30) テヘラン	IRT	イラン時間
	IRST	イラン夏時間
(GMT+ 04:00) アブダビ、マスカト	GST	ガルフ標準時間
(GMT+ 04:00) バクー、トビリシ、エレバン	AZT	アゼルバイジャン時間
	AZST	アゼルバイジャン夏時間
(GMT+ 04:30) カーブル	AFT	アフガニスタン時間
(GMT+ 05:00) エカチェリンブルグ	YEKT	エカチェリンブルグ時間

	YEKST	エカチェリンプルグ夏時間
(GMT+ 05:00) イスラマバード、カラチ、タシケント	PKT	パキスタン時間
(GMT+ 05:30) チェンナイ、コルタカ、ムンバイ	IST	インド標準時間
(GMT+ 05:45) カトマンドゥー	NPT	ネパール時間
(GMT+ 06:00) アスタナ、ダッカ	BDT	バングラデシュ時間
(GMT+ 06:00) スリジャヤワルダナプラ	LKT	ランカ時間
(GMT+ 06:00) アルマトイ、ノシビルスク	NOVT	ノシビルスク時間
	NOVST	ノシビルスク夏時間
(GMT+ 06:30) ランゲーン	MMT	ミャンマー時間
(GMT+ 07:00) バンコク、ハノイ、ジャカルタ	ICT	インドシナ時間
(GMT+ 07:00) クラスノヤルスク	KServer Admin	クラスノヤルスク時間
	KRAST	クラスノヤルスク夏時間
(GMT+ 08:00) 北京、重慶、香港	CST	中国時間
(GMT+ 08:00) クアラルンプール、シンガポール	MYT	マレーシア時間
(GMT+ 08:00) 台北	CST	中国時間
(GMT+ 08:00) パース	AWST	西オーストラリア標準時間
(GMT+ 08:00) イルクーツク、ウランバートル	IRKT	イルクーツク時間
	IRKST	イルクーツク夏時間
(GMT+ 09:00) ソウル	KST	朝鮮標準時間
(GMT+ 09:00) 大阪、札幌、東京	JST	日本標準時間
(GMT+ 09:00) ヤクーツク	YAKT	ヤクーツク時間
	YAKST	ヤクーツク夏時間
(GMT+ 09:30) ダーウィン	ACST	中央オーストラリア標準時間
	ACDT	中央オーストラリア夏時間
(GMT+ 09:30) アデレード	ACST	中央オーストラリア標準時間
	ACDT	中央オーストラリア夏時間
(GMT+ 10:00) キャンベラ、メルボルン、シドニー	AEST	東オーストラリア標準時間
	AEDT	東オーストラリア夏時間
(GMT+ 10:00) ブリズベン	AEST	東オーストラリア標準時間
(GMT+ 10:00) ホーバート	AEST	東オーストラリア標準時間
	AEDT	東オーストラリア夏時間
(GMT+ 10:00) ウラジオストク	VLAT	ウラジオストク時間
	VLAST	ウラジオストク夏時間
(GMT+ 10:00) グアム、ポートモレスビー	PGT	パプアニューギニア時間
(GMT+ 11:00) マガダン、ソロモン島	MAGT	マガダン時間
(GMT+ 12:00) フィジー、カムチャッカ、マーシャル諸島	FJT	フィジー時間
(GMT+ 12:00) オークランド、ウェリントン	NZST	ニュージーランド標準時間
	NZDT	ニュージーランド夏時間
(GMT+ 13:00) スクアロファ	TOT	トンガ時間

用語辞典

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

A Access control system (アクセスコントロールシステム) - Omnicastでは、この用語はコンピュータによって操作されるすべてのサードパーティカード=アクセスコントロールシステムを明示します。このようなシステムで、電子または電気機械装置の交換または補足のメカニカルキー=アクセス。磁気カードキー（通常クレジットカードスタイル）がドアの錠を開けるために使われます。いくつかのハイエンド=アクセスコントロールシステムが、カメラとアラームを含め、幅広いセキュリティデバイスを制御することができます。その[バーチャルマトリクス](#)を使用することによって、Omnicastはこのようなシステムの統合を可能にします。

Action (アクション) - 特に定義された[イベント](#)（検出されたモーション・鳴らされた呼び鈴・引き起されたアラームなど）によって引き起されるユーザプログラミング作用。

Active alarm (アクティブアラーム) - アクティブアラームはまだ承認されていないアラームです。アクティブアラームのみ、ライブビューアから見る事ができます。既にアクティブでないアラームのみ、アーカイブプレイヤーから見る事ができます。

Active Directory (アクティブディレクトリ) - アクティブディレクトリはMicrosoftの商標登録されたディレクトリサービスで、Windows 2000アーキテクチャの不可欠な要素です。アクティブディレクトリはユーザデータ・セキュリティ・分散リソースのネットワーク管理を自動化する集約され、標準化されたシステムで、他のディレクトリでインターオペレーション（相互運用性）を有効にします。Omnicastは企業内で統一されたユーザ管理システムを備える目的のために、そのユーザとユーザグループ定義を既存のアクティブディレクトリと同期させる能力を備えています。[さらに学ぶ](#)。

Add-in (アドイン) - プログラムのオプションを拡張するためにもう1つのプログラムに加えられた小さなプログラム。Omnicastは[プラグイン](#)と[マクロ](#)の2つのタイプのアドインを使用します。

Alarm (アラーム) - アラームは警備員の即時の注意を必要とする特定の状況（検出されたモーション・鳴らされた呼び鈴・信号損失）です。一般に、これらの状況は、カメラのリストからのライブ映像または録画再生を見せることによって説明することができます。アラームを処理するために、Omnicastは特別なメカニズムが適所に配置されています。完全な説明を得るためにウェルカム - システム概念の[アラーム管理](#)の章を参照してください。

Alarm acknowledgement (アラーム承認) - アラームに対するユーザ応答。Omnicastには3つの異なるアラーム承認があります。(1) デフォルト承認；(2) 代理承認；(3) カスタム承認。ユーザによって選択されたアラーム応答に基づいて、特定のアクションをプログラムすることができるように、異なる[イベント](#)にそれぞれ異なったアラーム承認を関連させることができます。[さらに学ぶ](#)。

Alarm entity (アラーム実體) - 特定の[アラーム](#)に関する特定の処理手順のセットは「アラーム実體」と呼ばれます。どのようにアラーム実體が設定されるか理解するために、設定ツール - 設定枠の[アラーム](#)の項を参照してください。

Analog monitor (アナログモニタ) - ビデオストリームとアーカイブを見るために、ビデオデコーダが必要としている外部ハードウェアモニタ。PCによって制御されないモニタを表現するために、Omnicastでこの用語を使います。

Application shortcut (アプリケーションショートカット) - ユーザが同じユーザ名・パスワード・ディレクトリを使用して、別のOmnicastアプリを自動的に開き、ログインすることを可能にするシングル「クイック起動」ボタン。

Archive playback (アーカイブ再生) - ビデオアーカイブ（以前に録画されたビデオ）を再生する、または見ます。

Archive Player (アーカイブプレイヤー) - アーカイブビデオから再生と検索に使用されるOmnicastアプリ。このアプリを使う方法を学ぶために、本書の[アーカイブプレイヤー](#)の項を参照してください。


Archiver (アーカイブ) - 動的な探索と[ユニット](#)のステータスポーリングに關与するメインOmnicastサービス（さらに[アーカイブエクステンション](#)を参照）。ユニットでのすべての通信はこのサービスから確立されます。これはさらにすべてのビデオとマルチメディアストリームが保存される場所です。この題目に関するより多くの詳細については、ウェルカム - システム概念 - アーカイピング管理の[アーカイピングの概要](#)を参照してください。

Archiver extension (アーカイブエクステンション) - アーカイブエクステンションは特定グループの[ユニット](#)の制御に関する追加の[アーカイブ](#)設定です。これらの設定は[自動探索](#)・アーカイブとユニット間の通信・アーカイピング優先権・セキュリティのような分

野をカバーします。アーカイブエクステンションは[サーバ管理](#)によって定義されます。

Archiving mode (アーカイブモード) - アーカイブがビデオストリームの録画を予定する基準。4つの可能なアーカイブモードがあります:無効 (録画しない);手動 (ユーザ要求でのみ録画);連続的 (常に録画);モーション/手動 (動体検知設定またはユーザ要求で録画)。

Archiving schedule (アーカイブ処理予定) - アーカイブ機能を用いたOmnicast予定。与えられたカメラから出されたビデオストリームをアーカイブしなければならない時 ([予定参照](#)) および状況 ([アーカイブモード参照](#)) で決定するために、アーカイブ処理予定はすべてのアーカイブに従います。

Armed tile (取付けたタイル) - 「取付けた」タイルはアラームを示す準備ができていないビューイングタイルです。取付けたタイルは銀色の背景色で表示されます。タイルを取付けるために、タイル制御ツールバーで「取付け/取外し」() ボタンをクリックするか、あるいはキーボードからそれを選択して「A」を入力します。ライブビューア - ビューイング枠の[ビューイングタイル](#)を見てください。

ASF - ASF (Advanced Systems Format) は同期マルチメディアデータを記憶するように設計された拡張可能なファイル形式です。ローカル再生に適していると証明しながら、多種多様なネットワークとプロトコルでデータ配送をサポートします。拡張可能なメディアのタイプ・コンポーネントのダウンロード・拡大縮小可能なメディアのタイプ・作成者によって指定されたストリームの優先順位付け・複数言語のサポート・ドキュメントと内容管理を含めた大規模な引用文献能力を含め、ASFは高度なマルチメディア機能をサポートします。Windows Media Playerで (適切なコーデックがインストールされているなら) ASFファイルを再生することができます。

Asynchronous playback (非同期再生) - それらの時間の同期に関係なく保管されたビデオの同時再生。

Audio decoder (オーディオデコーダ) - 再生のために圧縮されたオーディオストリームをデコードするデバイスまたはソフトウェア。

Audio encoder (オーディオエンコーダ) - 圧縮アルゴリズムを使ってオーディオストリームをエンコードするデバイスまたはソフトウェア。

Automatic discovery (自動探索) - [アーカイブ](#)サービスによってネットワーク上の[ユニット](#)が自動的に探索されるプロセス。アーカイブでそれら自身を識別することでリクエストに対処するために、適切な[探索ポート](#)ポートに探索要求をブロードキャストすることによって、およびそのポートで予期するすべてのユニットの一覧表によって、これを行うことができます。製造されたすべてのユニットが、この機能をサポートするわけではありません。

Auxiliary Archiver (補助アーカイブ) - 補助アーカイブは補足のアーカイブサービスです。通常の[アーカイブ](#)と異なり、補助アーカイブは特定の[探索ポート](#)に制約されていません。そのため、それは[フェデレイテッドエンコーダ](#)を含め、システムのあらゆるビデオエンコーダからのあらゆるビデオストリームのアーカイブが自由です。補助アーカイブはビデオユニットと通信するために[デフォルトアーカイブ](#)に依存します。それらは単独で機能することができません。

AVI file (AVIファイル) - AVI (Audio Video Interleaved) ファイルはMicrosoft Windows Resource Interchange File Format (RIFF) 仕様に従うサウンド&モーションピクチャファイルです。AVIファイル (.avi拡張子) は、ウェブブラウザに含まれているかもしれない、あるいはダウンロードの必要があるかもしれない特別なプレイヤーを必要とします。

[トップページへ](#)

B Backup set (バックアップセット) - シングルバックアップオペレーション中にバックアップデバイス (ディスクまたはテープ) にコピーされた[ビデオアーカイブ](#)コレクション。それらはアーカイブによってビデオアーカイブの長期にわたる予防策のために作られます。データのバックアップを見るには、バックアップセットが最初に[アーカイブの復元](#)で完全な再生能力を復元しなくてはなりません。

Bit rate (ビットレート) - 毎秒のキロビット (Kbps) で示されたデータ転送速度。

Block (ブロック) - 次々に1台のモニターで[アラーム](#)に割り当てられたすべてのカメラを表示することから成るアラーム表示モード。それぞれのカメラがアラームの「滞留時間」で指定された期間で表示されています。そのため、利用可能なモニターの台数にかかわらず、5秒の滞留時間を備えた5つのカメラアラームは表示するために2.5秒かかります。アラーム表示モードは[ユーザ](#)設定の一部です。さらに[一斉切替](#)表示モードを見てください。

Bookmark (ブックマーク) - 選択されたカメラまたはビデオアーカイブで特定の時点にタグを付けられる説明文。ブックマークはアーカイブプレイヤーアプリを使ってデータベースから容易にサーチおよび検索することができます。

Broadcast (ブロードキャスト) - ネットワークにつながっている不特定多数へのデータの送信を受け取ります。

[トップページへ](#)

C

Camera blocking (カメラブロッキング) - 選択されたカメラとのビデオ接続を確立しないよう、十分な特権を持つユーザが、他より低い特権を持つユーザを遮ることを可能にする機能。この機能は特にライブ映像への不特定多数の人からのアクセスを提供する設備を対象としています。このような場合、カメラはすべてのユーザへの送信に適さないビューイング状態であるかもしれません。[さらに学ぶ](#)。

Camera group (カメラグループ) - [アラーム実体](#)定義を簡単にするために使用される関連したカメラ ([ビデオエンコーダ](#)) のロジカルグループ。一般に、(部屋やロビーなど) 同じ領域内の異なる角度を示しているカメラと一緒に同じカメラグループに入られます。カメラグループがシステムで使われる唯一の場所はアラーム実体のエンコーダリスト仕様にあります。

Camera sequence (カメラシーケンス) - サイクリングプログラム後に、それぞれのカメラが再生する時間のプリセット量を与えられる、アナログマトリクスまたはOmnicastのバーチャルマトリクスによって制御されたカメラ (ビデオエンコーダ) のリスト。カメラシーケンスを持つ目的は、ライブビューアアプリの中で1台のアナログモニタあるいは1枚の[ビューイングタイトル](#)上で複数台のカメラを表示することができるようにするためです。

Camera tree (カメラツリー) - システムの中で利用可能なすべてのカメラの階層的なリスト。ユーザ定義サイトの階層で、カメラをまとめることができます。

Cold standby (コールドスタンバイ) - メインシステムが故障の際は、手動で始動させる必要があるバックアップシステム。さらに[ホットスタンバイ](#)と[ウォームスタンバイ](#)を見てください。

Command port (コマンドポート) - フェイルオーバーシステム (FOS) とゲートウェイによってOmnicastディレクトリでシステムコマンドを伝えるために使われるコミュニケーションポート。

Config Tool (設定ツール) - サイト・ユーザ・アーカイブ処理予定・デバイス・アプリのようなOmnicastシステムの多くのコンポーネントの管理と設定を可能にするOmnicastフロントエンドアプリ。このアプリを使う方法を学ぶために、本書の[C設定ツール](#)の項を参照してください。

Connection type (接続タイプ) -

- 1) ログオンダイアログでのセッティングで、ローカルエリアネットワーク (LAN) あるいはインターネットのどちらかを介してOmnicastディレクトリにログオンするかをユーザが選択することができます。
- 2) ユニキャスト・マルチキャスト・自動検出させる「おまかせ」から選択することができる設定ツールのネットワークタブでのセッティング。この接続タイプ設定は、カメラ/エンコーダ・シリアルポート/PTZ制御・マイクロホン・スピーカのようなある特定のデバイスにのみ当てはまります。これらの接続タイプ間の違いについてより多くを学ぶために、システム概念の[ネットワーク接続タイプ](#)の項を読んでください。

Contextual alarm (コンテキストアラーム) - システムがライブビューアから「コンテキストに応じたアラーム」を生成するために使われる[アラーム実体](#)を定義しました。この種のアラームの目的は即座に、特別なイベントが特定のカメラで観察されたことを報告することです。生成されたアラームは「コンテキストアラーム」実体のために設定されたプロパティに従って、選択されたカメラからライブ映像のみを表示します。[さらに学ぶ](#)。

[トップページへ](#)

D Data server (データサーバ) - データベースでデータを管理して、クライアントアプリによって作られたリクエストを処理するアプリケーション。

Database (データベース) - その内容が容易にアクセス・管理・更新することができるように、組織化されたデータのコレクション。

Database type (データベースタイプ) - データベースのタイプあるいは形式。Omnicastは現在 MSSQLとJETデータベースをサポートします。

Default Archiver (デフォルトアーカイブ) - ユニットのデフォルトアーカイブは現在そのユニットのコマンド&コントロール機能を引き受けるアーカイブです。いくつかのユニットがユニット内にビデオアーカイブを保管することができるため、デフォルトアーカイブは必ずしもアーカイブ機能に対処しているわけではありません。ユニットがその時々で1つのデフォルトアーカイブのみ備えているかもしれません。さらに[スタンバイアーカイブ](#)と[冗長アーカイブ](#)をご覧ください。

Detection zone (検出範囲) - 動体検知範囲。ユーザがビデオ画像の特定の部分でモーションを監視して、対照的に、画像内のどこでも簡単にモーションを検出するユーザ定義テンプレート。

Device (デバイス) - Omnicastでは、ハードウェアまたはソフトウェアのあらゆる定義可能な部分がデバイスと呼ばれます。Omnicastで使用されるデバイスの例: ビデオエンコーダ (📹)、ビデオデコーダ (📺)、カメラシークエンス (📷)、デジタル入力 (📡)、リレー出力 (📶)、シリアルポート (🔌)、マクロ (🔍)、アプリケーション (📁) など。

Digital input (デジタル入力) - アプリケーションへの信号のオン/オフを提供するOmnicastと相互に作用する外部装置。Omnicastはそれからデジタル入力を事前定義アクションと関連させるために使うことができます。デジタル入力ソースはドアコンタクト・モーション検知器・カードリーダーなどのようなデバイスを含むことができます。

Digital zoom (デジタルズーム) - 補間処理によって画像を切り出し、拡大してピクセルを作成することによる画像のソフトウェア加工。

Directory (ディレクトリ) - Omnicastディレクトリは、システム上のすべての他のOmnicastサービスとアプリケーションのために集約されたカタログを提供するために、サービスが必要とされるメインサーバアプリです。ディレクトリから、アプリケーションを見る・接続を確立する・集約された設定情報を受け取ることができます。さらに[ディレクトリファイルオーバ調整](#)をご覧ください。

Directory failover (ディレクトリフェイルオーバー) - メインディレクトリサービスが失敗するとき、Omnicastがバックアップディレクトリに切替えるセーフティメカニズム。ディレクトリフェイルオーバーは[設定ツール](#)で設定されます。

Directory Failover Coordinator (ディレクトリフェイルオーバー調整) (DFC) - DFCはフェイルオーバー設定という環境でディレクトリサービスの断続性を保証するためにすべてのディレクトリサーバにインストールされる特別なサービスです。DFCは2つの主な作用を行います: (1) ディレクトリサービスが待機しながら、ローカルディレクトリデータベースを最新のレベルで保ちます; (2) [フェイルオーバーリスト](#)に基づいて、そうすることが適当であるとき、ローカルディレクトリサービスを開始/停止します。

Discovery port (探索ポート) - 探索ポートは、LAN上の[ユニット](#)を見つけるために[アーカイブ](#)サービスで使用されるポートです ([自動探索参照](#))。

Discovery Tool (探索ツール) - LANに接続されたすべてのユニットとアーカイブを記載するために使用されるツール。 [さらに学ぶ](#)。

[トップページへ](#)

E Entity (実体) - Omnicastでのあらゆる識別可能な物理的 ([デバイス](#)を参照) または概念的なオブジェクト。ほとんどの実在が容易な参考のためにユニークな[ロジカルID](#)によってOmnicastで識別されます。それらのプロパティは[設定ツール](#)を使って見て、修正することができます。

Entity tree (実体ツリー) - それらのリレーションシップの階層的な性質を例証しているツリー構造のシステム実体の任意のグラフィカル表記。

Event (イベント) - 通常、アラームおよび/またはアクションに関連づけられる実情あるいは状態。カメラ・アーカイブ・ディレクトリ・デジタル入力などのような多くのソースからイベントを起すことができます。それらは録画開始状態・信号損失の状態・ディスクフルメッセージ・ユーザログオン・デジタル入力トリガなどを含むことができます。詳細については、ウェルカム - システム概念 - イベント処理の[イベント定義](#)の項を読んでください。

[トップページへ](#)

F **Failover (フェイルオーバー)** - プライマリコンポーネントが故障または予定されたダウンタイムによって利用できなくなると、システムコンポーネントの機能がセカンダリシステムコンポーネントによって引き継がれるバックアップ動作モード。システムをよりフォールトトレラントにするために使われるフェイルオーバーは、一般に常に利用可能でなければならないミッションクリティカルシステムの不可欠な部分です。手順がエンドユーザにとってできるだけスムーズであるように、手順はスタンバイシステムコンポーネントに対して自動的にタスクを取り除くことを必要とします。Omicastで、すべてのミッションクリティカルサーバアプリはフェイルオーバーメカニズムによって保護することができます。

Failover list (フェイルオーバーリスト) - 類似のシステムコンポーネントの順序づけられたリストが同じサービスを提供するつもりであって、一連の連続したバックアップとして、大惨事が起ったとき、そのサービスを利用可能にしておく目的を持ちます。さらに[フェイルオーバー](#)をご覧ください。

Federated Directory (フェデレイテッドディレクトリ) - フェデレイテッドディレクトリはリモートディレクトリのプロキシ（代理）で、それらがローカルシステム上にあるかのように、ローカルユーザがリモートシステムで実体を見ることを可能にするために[フェデレーションサーバ](#)によって作成されます。さらに[学ぶ](#)。

Federated entity (フェデレイテッド実体) - フェデレイテッド実体はリモートOmicastシステムに属する外部実体のローカルな代理です。これらのフェデレイテッド実体を通して、それらがローカルシステムに属するかのように、ローカルシステムユーザが外部実体（カメラ・カメラシーケンス・デジタル入力など）を操作することができます。このような設定はフェデレーションと呼ばれます。追加情報のために[フェデレーションサーバ](#)の定義と、設定ツール - フェデレイテッドディレクトリ - [実体](#)の項を読んでください。

Federation (フェデレーション) - フェデレーションは、一緒に複数の独立したOmicastシステムを結び付けることによって、形成されるバーチャルシステムです。フェデレーションの目的はOmicastクライアントに、それらが同じシステム上にあるかのように、同時に複数の独立したOmicast設備に属しているビデオソースを見ることを許すことです。さらに[学ぶ](#)。

Federation Server (フェデレーションサーバ) - 他のリモートOmicastシステムに属している実体に、ローカルOmicastシステム上のユーザがアクセスすることを可能にする[フェデレーション](#)のコアにおけるOmicastサービス。フェデレーションサーバによって「公開された」リモート実体は[フェデレイテッド実体](#)と呼ばれます。

Filter (フィルタ) - 入力データを取り、それに関するいくつかの特定の決定とそれの可能な変換を行い、パイプラインのような別のプログラムにそれを通過させるフィルタが「パススルー」コードです。通常、フィルタはそれ自身で入力/出力操作を行いません。

Frame (フレーム) - シングルビデオ画像。

Frame rate (フレームレート) - 毎秒送られるビデオフレーム数。

[トップページへ](#)

G **Gateway (ゲートウェイ)** - ゲートウェイは、それらが同じLANに位置しているかどうかにかかわらず、所定のシステムですべてのOmicastアプリの間でスムーズな接続を提供するサービスです。ゲートウェイはすべてのOmicastアプリ用の[ディレクトリ](#)への出入口の役を務めます。サービスアベイラビリティを増やし、ロードバランシングを提供するために、複数のゲートウェイを大規模なOmicastシステムにインストールすることができます。

Ghost camera (ゴーストカメラ) - ゴーストカメラは、フィジカルデバイスが既に存在しない、または実体を間違えてデリートされたかのどちらかで、その定義がディレクトリからデリートされたカメラのためにビデオアーカイブを復元しなければならないとき、自動的にシステムによって作成される代理カメラです。ゴーストカメラは本物のカメラのように設定することができません。まだ残っているビデオアーカイブに問い合わせることができるように、ユーザはそれらを作成します。さらに[学ぶ](#)。

Global Directory (グローバルディレクトリ) - [ディレクトリフェイルオーバー](#)という環境で、一般に同じLANの中で、Omicastアプリのサブセットのみをサポートするローカルディレクトリと対照した場合、グローバルディレクトリは全システムをサポートするディレクトリサーバです。この題目に関する詳細については、設定ツール - ツールメニュー - 設定ディレクトリフェイルオーバーの[ディレクトリ範囲](#)を参照してください。

GUID - グローバルユニーク識別子。

[トップページへ](#)

H **Hardware matrix (ハードウェアマトリクス)** - ハードウェアマトリクスは従来のCCTVマトリクスがシステムの残りにそれらのスムーズな統合を保証することを意味するためにOmicastで使われる実体タイプです。OmicastユーザとCCTVマトリクスとの間のすべての相互作用は[バーチャルマトリクス](#)によって処理されます。Omicastユーザがこれまでの手動切替コマンドを心配する必要をなくし、ライブビューアでCCTVマトリクスの入力に接続したどんなカメラでも見ることができます。

Hot standby (ホットスタンバイ) - メインシステムが故障した際に、即座に起動するバックアップシステム。さらに[ウォームスタンバイとコールドスタンバイ](#)をご覧ください。

I-frame (I-フレーム) - またはイントラフレーム。 [キーフレーム](#)を参照。

Image quality (画質) - エンコーダ(カメラ)の表示品質 タブで調節可能な設定は設定ツールで見つかります。調節可能なスライダー制御範囲は1 ~ 10まで、ビデオ信号をエンコーディング/圧縮するとき、エンコーダによって使われる圧縮の程度を反映します。スライダーを1にセットすることは、エンコーダに可能な限り同じ程度の圧縮を使うように伝えます(帯域幅条件・ファイルサイズ・画質を減らします)。スライダーを10にセットすることは、エンコーダに可能な限り同じ程度の圧縮を使うように伝えます(帯域幅条件・ファイルサイズ・画質を増やします)。

Inactive device (不活性デバイス) - Omnicastディレクトリに接続するように設定されますが、現在接続されていない設定ツールのロジカルまたはフィジカルビューで記載されるデバイス。 [実体ツリー](#)で不活性デバイスは赤で現れます。

Instant replay (インスタント再生) - ライブビューアプリで所定のカメラ用のライブビデオストリームで隣り合って最新の録画映像の即座の再生を可能にします。

IP - インターネットプロトコルは、インターネットであるコンピュータから別のものヘータを送るための方法またはプロトコルです。

IP Camera (IPカメラ) - スタンドオンデバイスは、標準のウェブブラウザを使いインターネット上でさえ、コンピュータネットワーク上のどこからでも、ユーザがライブでフルモーションビデオを見ることができるカメラと[ビデオエンコーダ](#)を含みます。IPカメラはOmnicastでエンコーディング[ユニット](#)と見なされます。

[トップページへ](#)

J

[トップページへ](#)

Key frame (キーフレーム) - 以前のフレームと比較して変化した情報のみを取得している通常のフレームと対照した場合、キーフレーム(またはI-フレーム、またはイントラフレーム)は、それ自身によって完全な画像を含んでいるフレームです。ビデオ画像圧縮で参考として使用されます。

[トップページへ](#)

L

LAN - ローカルエリアネットワーク。

Layout (レイアウト) - (または[ビューアレイアウト](#)) [タイルパターン](#)の選択を各タイルで表示するべきビデオソースの選択と組み合わせました。ビューアレイアウトがユーザプロファイルの一部として保管されます。なので、システムに接続するためにどのマシンを使われるかにかかわらず、同じレイアウトが常に同じユーザで利用できます。

License key (ライセンスキー) - Omnicastアプリのために購入されたソフトウェア使用許諾オプションのタイプを反映している Genetec Information Systems社によって表示されるシリアル番号。ライセンスは満了日・可能な同時接続の最大数・オプションのOmnicast機能の可用性を管理します。使用可能なすべてのオプションの完全な記述のために[Omnicastライセンスキー](#)に関する章を見てください。

Live Viewer (ライブビューア) - ライブビューアはシステムですべてのライブカメラストリームを観察するために使われるメイン Omnicastアプリです。1つのワークステーションから、ユーザは1台のモニターで同時に最大16台のカメラを見ることができます。このアプリを使う方法を学ぶために、本書の[ライブビューア](#)の項を参照してください。

Load balancing (ロードバランシング) - Omnicastで、ロードバランシングは利用可能な[ゲートウェイ](#)の間でのクライアント接続の分配について記述します。システムによって自動的に行われるか、または[ディレクトリファイルオーバ設定ウィザード](#)から管理者によって手動で設定することができます。

Local Directory (ローカルディレクトリ) - [ディレクトリファイルオーバ](#)という環境で、全システムをサポートするグローバルディレクトリと対照した場合、ローカルディレクトリは、一般に同じLANの中でOmnicastアプリのサブセットのみをサポートするディレクトリサーバです。この題目に関する詳細については、設定ツール - ツールメニュー - 設定ディレクトリファイルオーバの[ディレクトリ範囲](#)を参照してください。

Local recording (ローカル録画) - ローカル録画は、ユーザがいかなる時点でも[ビューイング枠](#)で表示されるすべてのライブ映像のローカル録画を保管することを可能にするライブビューアの特別な機能です。さらにこの機能について学ぶには、ライブビューア - カメラメニューの[ローカル録画](#)コマンドの記述を読んでください。

Logical ID (ロジカルID) - ロジカルIDは容易な参照のためにシステムで各[実体](#)に割り当てられたユニークなIDです。ロジカルIDは特定の实体タイプの中でのみユニークなだけです。ロジカルIDの一般的な使用はCCTVキーボードとバーチャルマトリクスプログラミングです。

Logical view (ロジカルビュー) - [サイト](#)によって論理的にグループ化された、設定ツールに表示されるシステムリソース(デバイス)のツリーまたはリスト。ロジカルグループ化またはリソースの分類が互いにそれらの物理的な接続を反映しないかもしれませんが、概念とのそれらの関係を実世界で見つけます。

[トップページへ](#)

M Macro (マクロ) - 必要とされるとき素早く保存・リコール・実行することができるコマンドのシーケンス。カスタムアクションを作成するためにマクロを使うことができます。例えば、(もしカードリーダーがデジタル入力ピンを通してOmnicastに接続しているなら)誰かがドアを通るためにセキュリティカードを解読機に挿入しスキャンさせる時は常に、ビデオアーカイブにブックマークを加えることができます。また、カメラの旋回はライブビューアプリにおいてプリセット間隔で与えることができます。

Macro Editor (マクロエディタ) - マクロエディタはOmnicast [パーチャルマトリクス](#)用のマクロを書くための統合開発環境です。ユーザが書き、すべて同じ環境からマクロをテストすることができます。より多くの詳細のためにツール - [マクロエディタ](#)を見てください。

Macro schedule (マクロ予定) - [マクロ](#)のタイミングを合わせた実行のためにパーチャルマトリクスに従う[予定](#)。ビデオを録画するためにアーカイブに従う[アーカイブ処理予定](#)と混同されないよう注意してください。

Media Gateway (メディアゲートウェイ) - メディアゲートウェイはOmnicastで管理されたビデオエンコーダからのビデオキャプチャデバイスをエミュレートするスタンドアロンアプリです。このユーティリティの目的は、Omnicastによって処理されたライブ映像を処理・表示・放送するために、ビデオデバイス (Windowsメディアエンコーダのような)を使うことができる任意のサードパーティアプリを可能にすることです。

Metadata (メタデータ) - メタデータはデータに関するデータです。Omnicastでは、メタデータはビデオを説明するか、または充実させる情報 (初期データ) です。このメタデータは[メタデータエンジン](#)によってサードパーティアプリから集められます。例えば、ビデオ分析システムから集められたメタデータは、ビデオおよび販売時点情報管理システムから人・顔・車またはナンバープレートを識別することができ、クレジットカード番号または完全な取引情報のようなメタデータを集めることができます。

Metadata Engine (メタデータエンジン) - メタデータエンジン (ME) は、Omnicastと[メタデータ](#)と呼ばれる追加情報を備えたそのキャプチャ映像を充実することを目標とする「ビデオ分析」や「販売時点管理」システムのようなサードパーティアプリとの間でリンクします。特定の[プラグイン](#)の使用を通して、メタデータエンジンはサードパーティアプリとのOmnicastビデオのライブトランスレーションを行い、ユーザがライブ映像とともに集められたメタデータを見る、またはメタデータストリームで取り込んだイベントを検索することができます。

Metadata overlay (メタデータオーバーレイ) - メタデータオーバーレイは、関連づけられたビデオ上に透明なレイヤとして表示される視覚の[メタデータ](#)について記述します。これは一般に、ビデオまたはナンバープレート番号のような記名で識別されたオブジェクトの周りに着色された境界ボックスとして示されます。[ライブビューアとアーカイブプレイヤー](#)の両方とも、ライブまたはアーカイブビデオを見るとき、これらのメタデータオーバーレイを表示する/隠すことができます。

Monitor group (モニタグループ) - アラーム表示のためにアナログモニタを設定するために、モニタグループを使用します。アラームを示すための他の方法はライブビューアプリを使用する方法です。アラーム表示に関して、モニタグループのモニタはライブビューアの[ビューイング枠](#)で見つかる[取付けたタイトル](#)と比較することができます。

Motion detection (動体検知) - ビデオ画像の変更を監視するOmnicast内のソフトウェアコンポーネント。ビデオで「動き」を構成することの定義は、高度に発達した基準に基づきます。さらにこの題目に関して学ぶには、設定ツール - 設定枠 - カメラの項目下の[動体検知](#)の項を読んでください。

Motion search (モーション検索) - ビデオ画像の特定の領域で動きのために保存されたビデオアーカイブを検索するOmnicastのデータベース検索機能。

MPEG-4 - 固定およびモバイルウェブアプリでのマルチメディア用のデジタルオーディオとビデオのコード化表現の規格。

Multicast (マルチキャスト) - ネットワーク上の1台の送信器と複数のレシーバとの間の通信。

Multicast by Archiver (アーカイブによるマルチキャスト) - 正確なマルチキャストが利用できないとき、Omnicastによってマルチキャストをシミュレートすることができます。正確なマルチキャストモードで確立されたダイレクトメッセージを持つ代わりに、送信器はユニキャストUDPでアーカイブと通信します。そしてアーカイブはそれから選ばれたレシーバとのマルチキャスト接続を確立するでしょう。正確なマルチキャストが利用できないとき、このシミュレートされたマルチキャストは有用です。例えばカメラまたはライブビューアが無線LANを通して接続します。

[トップページへ](#)

N Network camera (ネットワークカメラ) - [IPカメラ](#)を参照。

[トップページへ](#)

O Output relay (リレー出力) - Omnicastはリレー出力を通して外部デバイスに信号を送ることができます。信号は律動的または一定にすることができます。灯りをつける・アラームを鳴らすなどのようなアクションの作成に役立ちます。

[トップページへ](#)

P Physical view (フィジカルビュー) - 物理的に分類される設定ツールで表示されたディレクトリに現在接続されたアプリケーション・サービス・ユニットのツリーまたはリスト。

Playback pane (再生枠) - ビデオアーカイブを見るために、予約されたアーカイブプレイヤーの [wワークスペース](#)でのエリア。再生枠は再生タイルと再生制御で構成されています。最大16のビデオストリームを同時に再生することができます。[さらに学ぶ](#)。

Playback sequence (再生シーケンス) - アーカイブプレイヤーで見ることができる与えられた期間の間保存されたビデオストリームのシーケンス。

Playback tile (再生タイル) - 再生枠でのセクション(タイル)は1つのビデオストリームを表示するために使用されます。さらに再生枠を見てください。[さらに学ぶ](#)。

Plugin (プラグイン) - 大規模システムに特定の機能またはサービスを加えるソフトウェアモジュール。概念は既存のシステムに新しいコンポーネントへ簡単にプラグインさせることです。[バーチャルマトリクス](#)・[メタデータエンジン](#)・[ライブビューア](#)の能力を拡張するために、Omnicastでプラグインが使われます。

Port (ポート) -

1) コンピュータと電気通信デバイスで、ポート(名詞)は一般に、通常いずれかの種類のソケットとプラグを備えた、他のデバイスに物理的に接続している特定の場所です。一般に、パーソナルコンピュータが1つ以上のシリアルポートを備え、通常パラレルポートを1つ備えています。シリアルポートはパラレルポートはスキャナのような周辺機器への連続的な一度に1ビットの送信をサポートします。パラレルポートはプリンタのようなデバイスへの一度に複数ビットの送信をサポートします。-

2) プログラミングで、ポート(名詞)が「ロジカル接続位置」で、クライアントプログラムがネットワークでコンピュータに特定のサーバプログラムを指定するところで、特にインターネットのプロトコル:TCP/IPを使っています。ウェブプロトコル・ハイパーテキスト転送プロトコルのようなTCP/IPを使うハイレベルアプリケーションは事前に割り当てられた数でポートを備えています。これらはインターネット=アサインド=ナンバー=オーソリティ (IANA) によって割り当てられた「定式ポート」として知られています。他のアプリケーションプロセスが動的に各接続のポート数を与えられます。サービス(サーバプログラム)を最初に始動させるとき、その指定されたポート番号に結び付くと言われます。任意のクライアントプログラムでもそのサーバを使うことを望むように、さらに指定されたポート番号に結び付けたいとリクエストしなければなりません。

ポート番号は0 ~ 65535までです。特定の特権を与えられたサービスによって使用するために、ポート0 ~ 1024が予約されます。HTTPサービスのために、ポート80がデフォルトと定義され、ユニフォーム=リソース=ロケータ(URL)で指定されなくてもかまいません。

Primary server (プライマリサーバ) - システムで特定の作用を行うように選択されたデフォルトサーバ。システムのフォルトトレランスを高めるために、プライマリサーバが利用できなくなると、その役目を引き継ぐことができる1つ以上の[セカンダリサーバ](#)によってプライマリサーバはバックアップをとることができます。さらに[フェイルオーバーリスト](#)を見てください。

Protocol (プロトコル) - どのようにネットワーク上でデータを送るかを記述した正式な規則のセット。低レベルプロトコルが電気および物理的な規格を定義します。一方で高レベルプロトコルがデータのフォーマット化を扱います。TCPとIPはハイレベルLANプロトコルの例です。

PTZ priority (PTZ優先権) - PTZ優先権はOmnicastによって、2人以上のユーザが同じカメラの動きを制御しようとしているとき、どのユーザがカメラのPTZ制御の上で優先権を持っているか決定するために使われるユーザ属性です。1の値は最優先順位に対応し、255の値は最も低い優先順位に対応します。[さらに学ぶ](#)。

[トップページへ](#)

Q

[トップページへ](#)

R **Recording state (録画状態)** - 所定のカメラの現在の録画状況。起りえる録画状態が4つあります。有効・無効・連続録画 (ロックされていない)・連続録画 (ロック)。

Redundant archiving (冗長アーカイピング) - 不慮のデータ損失に対する保護として同時に**アーカイブ**するために、同じビデオストリームの複数のコピーを可能にするOmnicast**ライセンスキー**からアーカイブサービスに与えられたオプション。このトピックに関してさらに学ぶために、[ウェルカム - システム概念 - アーカイピング管理 - アーカイブの可用性の項目下のデータ損失に対する保護](#)を参照してください。

Report Viewer (レポートビューア) - システムの種々な局面に関するレポートを生成するために使われるツール。ツールによって提案された7つすべての標準レポートはユーザ設定が可能です。詳細についてはツール - [レポートビューア](#)を見てください。

Restore Archiver (アーカイブの復元) - アーカイブプレイヤーで検索と再生のために利用可能なテープまたはフォルダバックアップを復元するために、Omnicastサーバアプリを使用します。この項目に関するより多くの詳細については、[ウェルカム - システム概念 - アーカイピング管理の項目下のアーカイピングの概要](#)を参照してください。

[トップページへ](#)

S **Salvo (一斉切替)** - 必要な分だけ利用可能なモニタを使って、[アラーム](#)に割り当てられたすべてのカメラを同時に表示するからなるアラーム表示モード。一度に1つのアラームだけが表示されます。アラーム表示モードは**ユーザ優先**として設定されます。さらに[ブロック表示モード](#)を見てください。

Schedule (予定) - システムで多くの状況で適用することができる時間の制約の全般セットを定義しているOmnicast実体。時間の制約は、(1) 循環パターン: 毎日・毎週・毎月・毎年・特定日・および (2) 時間適用範囲: 1日中・日中・夜間・特定の時間によって定義されます。[さらに学ぶ](#)。

SDK - ウェブクライアントのようなOmnicastシステムを相互に作用することができるカスタムアプリを開発するために使われることができるソフトウェア開発キット。

Secondary server (セカンダリサーバ) - 後に利用できなくなるという場合に**プライマリサーバ**との交替を意図した任意の代替サーバ。さらに[フェイルオーバーリスト](#)を見てください。

Server Admin (サーバ管理) - Omnicastサーバライセンスと各ローカルマシン上のサービスを設定するために使用されるアプリケーション。このアプリケーションを使う方法を学ぶために、本書の[サーバ管理](#)の項を参照してください。

Silent alarm (サイレントアラーム) - サイレントアラームは関連づけられたカメラを持っていないアラームです。そのため、表示することができません。アラーム優先順位・アラーム追跡・アラーム処理用のユーザの事前選択・アラームスヌーズ・アラーム転送などのようなアラーム管理に関連した他の機能は、すべて利用可能なままです。

Site (サイト) - 容易な視聴と管理のために関連したシステムリソースをまとめるために、ユーザが作成した実体。一般に、サイトは、建物または床のように物理的な位置に対応します。しかしそれはどんな概念でも実世界で表すために使われる可能性が非常に高いです。

SSL - セキュアソケットレイヤはネットワーク上で通信する必要があるアプリケーションを安全にするために使われるプロトコルです。

Standby Archiver (スタンバイアーカイブ) - [ユニット](#)の所定のプールから互いのバックアップとして設定された複数のアーカイブを可能にするOmnicast**ライセンスキー**から**アーカイブ**サービスに与えられたオプション。現在所定のユニットの**コマンド&コントロール**機能を引き受けるアーカイブはそのユニットの「デフォルトアーカイブ」と呼ばれます。このトピックに関してさらに学ぶには、[ウェルカム - システム概念 - アーカイピング管理の項目下のアーカイブの可用性](#)を参照してください。

Synchronous playback (同期再生) - 時間に同期させるアーカイブビデオの同時再生。詳細については、[アーカイブプレイヤー - ツールバー - 同期再生](#)を参照してください。

[トップページへ](#)

T TCP - 伝送制御プロトコルは、IPネットワーク上でデータを送るために使われる接続指向性 [プロトコル](#) です。TCP/IPプロトコルはネットワーク間のセキュアなデータを送信することができるか定義します。TCP/IPは最も広く使われる通信規格であって、インターネットの基礎です。

Tile ID (タイルID) - ビューイングタイルの左下角に表示された数字。この数字はレイアウト内の各タイルをユニークに識別します。

Tile pattern (タイルパターン) - ビューアレイアウト内でビューイングタイルのプリフィックス配置。

Timeline (タイムライン) - モーションとブックマークが見つかる時間の位置を示すビデオシーケンスのグラフィック図。より多くの詳細のためにアーカイブプレイヤー - 再生枠 - 再生制御の項目下の [タイムライン](#) を参照してください。

[トップページへ](#)

U UDP - ユーザダイアグラムプロトコルはIPネットワーク上でデータを交換するために使われるコネクションレスプロトコルです。UDPは低オーバーヘッドのため、映像伝送においてTCPより効率的です。

Uncompressed video filter (非圧縮ビデオフィルタ) - 非圧縮ビデオフィルタは、Omnicastからエンコードされたビデオストリームをとる [フィルタ](#) プログラムで、出力として非圧縮ビデオストリームを生成します。このプログラムはMicrosoftのDirectShowによって定義された「ソースフィルタ」のインターフェースを実行します。非圧縮ビデオフィルタはライブ映像分析を行うサードパーティアプリ ([ObjectVideoのVEW 2.0](#)のような) から呼び出すことができるダイナミックリンクライブラリ (DLL) のかたちで提供されます。

Unicast (ユニキャスト) - ネットワーク上での1台の送信器と1台のレシーバとの間の通信。

Unit (ユニット) - (ビデオユニットとも呼ばれる) は、IPネットワーク上で通信することができるビデオエンコード/デコードデバイスです。それらは多種多様なブランドとモデルから発表されています。いくつかのものがオーディオをサポートします。他には無線通信をサポートします。ある特定のエンコーディングモデルが複数のビデオ入力 (最大12) をサポートします。他には [IPカメラ](#) のようなカメラと統合されているものもあります。

URL - URL (ユニフォーム=リソース=ロケータ、以前はユニバーサル=リソース=ロケータ) - 通常、各文字を打ち込むことによって言明されますが、いくつかの地域に、「アール」と言明されます - は、インターネット上でアクセス可能なファイル用のユニークなアドレスです。URLは、コンピュータでファイルの場所を指定する階層的な記述で、インターネットとパス名で特定のコンピュータを識別するファイルリソース・ドメイン名にアクセスするために使われる [プロトコル](#) ('http : '・ 'ftp : '・ 'file : ') の名前含んでいます。(ハイパーテキスト転送プロトコルあるいはHTTPを使う) ウェブで、以下はURLの例 :

`http://www.genetec.com/omnicast/overview.aspx`

それはHTTP (ウェブブラウザ) アプリ `www.genetec.com` という名のユニークなコンピュータ、そのパス名が `/omnicast/overview.aspx` であるそのコンピュータにアクセスされるテキストファイルまたはページの場所の使用を指定します。

USB - (Universal Serial Bus) コンピュータと周辺機器 (スキャナ・プリンタなど) との間のプラグ&プレイインターフェース。

User group (ユーザグループ) - ユーザグループが認可・特権・PTZ優先権・視聴優先権のような共通のユーザ属性を明確にするために使われます。グループのメンバになることによって、ユーザは自動的にグループのすべての属性を継承します。ユーザは複数のグループのメンバになれます。

User privileges (ユーザ特権) - ある特定のシステム機能を実行するためにユーザに与えられた特定の権利。ユーザ特権はユーザグループから継承することができます。

User profile (ユーザプロファイル) - パスワード・電子メール・特権のような特定のユーザに関する情報のリスト。各ユーザプロファイルがユニークなユーザ名によって識別されます。 [さらに学ぶ](#)。

[トップページへ](#)

V

Validation key (バリデーションキー) - ライセンスキーを得るために提供しなければならないサーバ管理者によって生成されたシリアル番号。

Video archive (ビデオアーカイブ) - アーカイブプレイヤーから再生のために利用可能なデジタル方式で録画されたビデオ。

Video data format (ビデオデータ形式) - ビデオの解像度。一般に利用可能な8つのビデオデータ形式があります :qcif・cif・2cif・2cif (480)・2/3D1・VGA・2cifH・4cif。標準のビデオ解像度はcifです。

Video decoder (ビデオデコーダ) - 再生のためにビデオストリームをデコードするデバイスまたはソフトウェア。

Video encoder (ビデオエンコーダ) - ビデオストリームをエンコードするデバイスまたはソフトウェア。

Video file (ビデオファイル) - アーカイブビデオを保管するために、[アーカイブ](#)によって作成されたファイル。ファイル拡張子は.g64です。

Video sequence (ビデオシーケンス) -

- 1) 移動の現場を例証するビデオを構成している画像のシーケンス。
- 2) 任意の録画されたビデオストリーム。この定義を使われるとき、あらゆる混乱を避けるために用語「[再生シーケンス](#)」を使用することをお勧めします。
- 3) A サイクリングプログラム後に、各エンコーダが再生する時間のプリセット量を与えられるアナログマトリクスまたはOmnicastのバーチャルマトリクスによって制御されたビデオエンコーダ(カメラ)のリスト。この定義を使われるとき、あらゆる混乱を避けるために、用語「[カメラシーケンス](#)」を使用することをお勧めします。

Viewer layout (ビューアレイアウト) - 異なるユーザ間で共有することができるライブビューアのビューイング枠用の共通のレイアウト定義。ビューアレイアウト定義 ;1) [タイルパターン](#) 2)、2) 各ビューイングタイルにマッピングしている実体、3) 各ビューイングタイルの[アラーム状態](#) (「取付けた」または「取外した」)。ビューアレイアウトは、ライブビューアからのみ作成および修正することができます。

Viewing pane (ビューイング枠) - ビューイングアラームとライブ映像用に予約されたライブビューアのエリア。[さらに学ぶ](#)。

Viewing priority (ビューイング優先権) - ビューイング優先権は、高ビューイング優先権を持つユーザにより、低ビューイング優先権を持つユーザに選択されたカメラでライブ映像をブロックすることが可能になるカメラブロッキングを処理するためにOmnicastで使われるユーザ属性です。[さらに学ぶ](#)。

Viewing tile (ビューイングタイル) - 1つのビデオストリームを表示するために使用されるビューイング枠のセクション(タイル)。さらにビューイング枠を見てください。[さらに学ぶ](#)。

Virtual camera (バーチャルカメラ) - バーチャルカメラは従来のCCTVマトリクスからOmnicastによって制御されるカメラです([ハードウェアマトリクス](#)を参照)。ビデオエンコーダとの常時接続を持っていないため、Omnicastによって直接制御されたカメラとは異なります。[ビデオエンコーダ](#)に接続しているCCTVマトリクスの出力からバーチャルカメラを見られます。CCTVマトリクスは一般に出力より入力を多くそなえているため、すべてのバーチャルカメラを同時に見ることはできません。

Virtual Matrix (バーチャルマトリクス) - バーチャルマトリクスは、それに関連したハードウェア制限なしで従来のCCTVマトリクスから予期する機能性のすべてを提供するOmnicastサーバアプリです。ハードウェア対応物と異なり、バーチャルマトリクスは無制限数の入力/出力を提供します。他のOmnicastアプリのように、バーチャルマトリクスは場所の制限を受けません。これはバーチャルマトリクスが世界中複数の場所からビデオを管理することができます。この項目に関する詳細については、設定ツール - 設定枠の[バーチャルマトリクス](#)を参照してください。

VSIP port (VSIPポート) - VSIPポートは、LAN上のVerint SmartSightユニットを見つけるために[アーカイブ](#)サービスによって使用される[探索ポート](#)です([自動探索](#)を参照)。所定のアーカイブが複数のVSIPポートを調査するように設定することができます。詳細については、サーバ管理 - アーカイブエクステンションの[Verintエクステンション](#)を読んでください。

[トップページへ](#)

W **WAN** - ワイドエリアネットワーク。

Warm standby (ウォームスタンバイ) - メインシステムの故障の場合に数秒の期間後に起動するバックアップシステム。さらに[ホットスタンバイ](#)と[コールドスタンバイ](#)を見てください。

WatchDog (ワッチドック) - 他のOmnicastサービスへのモニタリング機能性を提供するために使用されるアプリケーション。Omnicastサービスが止まったなら、ワッチドックはクラッシュの理由と時間を電子メールまたはイベントログでユーザーに通知するだけでなく、サービスの再開にまで関与しています。このアプリを使う方法を学ぶために、ツールの[ワッチドック](#)の項を読んでください。

Watermarking (ウォーターマーキング) - その信憑性を保証するためにそれぞれ録画されたビデオフレームに加えられたデジタル署名によるプロセス。誰かが後にビデオに対して変更を行った(追加・削除・フレームの修正)なら、署名はビデオが不法に変更されたことを示してもう一致しなくなります。

[トップページへ](#)

X

[トップページへ](#)

Y

[トップページへ](#)

Z

[トップページへ](#)